D&D

ADVENTURERS LEAGUE

ТИРАНИЯ ДРАКОНОВ

ЛИГА ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ - СЕЗОН 1

ПОЛНОЕ СОБРАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ С ДОПОЛНЕНИЯМИ И КОММЕНТАРИЯМИ

DUNGEONS.RU & DUNGEONSANDDRAGONS.RU

Содержание

Предисловие переводчиков . . . 3
Повествование к первому сезону . . . 5
Карта города Флан . . . 10
DDEX1-1 Сопротивление Флана . . . 11
DDEX1-2 Тайны крепости Сокол . . . 37
DDEX1-3 Тени над Лунным Морем . . . 58
DDEX1-4 Дань Мертвым . . . 83
DDEX1-5 Почитание Огня . . . 103
DDEX1-6 Вор свитков . . . 122
DDEX1-7 Барабаны на болотах . . . 145
DDEX1-8 Истории, рассказанные деревьями . . . 163
DDEX1-9 Бандиты Железного Пути . . . 185
DDEX1-10 Тирания во Флане . . . 219
DDEX1-11 Темная пирамида острова колдуна . . . 255
DDEX1-12 Налетчики сумеречных топей . . . 293
DDEX1-13 Возрождение Пруда Сияния . . . 319
DDEX1-14 Побег из Флана . . . 348

Предисловие переводчиков

Перед вами полное собрание модулей по первому сезону лиги приключенцев. Первый сезон вышел в 2014 году сразу после старта пятой редакции, и первые из его модулей выпускались еще до того, как были выпущены основные книги правил. При переводе мы обратили внимание на большое количество ошибок и опечаток в модулях, видимо вызванных этим фактом - авторам приходилось работать, не имея финализированных правил. По тексту переводов мы включили свои комментарии в сносках, где замечали ошибки или просто примечательные моменты.

Прежде, чем перейти непосредственно к приключениям, мы бы хотели обратить ваше внимание на несколько моментов, которые нам показались важными для того, чтобы с наибольшим эффектом подать приключения игрокам. Сами модули представляют собой приключения на одну (если не спешить - две) сессии, которые сами по себе более-менее завершены, так что их можно играть по отдельности, однако лучше всего, конечно, их играть последовательно.

Вне сеттинга они не представляют собой ничего более, чем обычный генерик one-shot, но если хорошо понимать, где именно разворачивается действие, черно-белое немое повествование превращается в полноцветную драму.

Поэтому мы решили привести краткое описание региона в целом, а также боее подробное описание окрестностей Флана, приготовленное визардами, но не включаемое в каждый из модулей.

Мы также приводим карту города, которую разработчики решили не добавлять даже в те приключения, которые полностью происходят во Флане. Карту региона можно найти в приключении номер 9, «Бандиты Железного Пути»

Так как краеугольным камнем всего сюжета первого сезона является Пруд Сияния, мы также включили пару слов про его историю, и как он фигурировал в материалах по разным редакциям с конца 1980х годов.

Первый сезон называется «Тирания драконов» и крутится вокруг противодействия планам фракции Культа Дракона. Приключения в этой книге никак не связаны с двумя большими приключениями сезона - «Клад Королевы Драконов» и «Восстание Тиамат», и происходят географически совсем в другом месте, так что не обязательно, чтобы игроки участвовали в них, однако это не будет лишним.

Состав переводчиков указан в начале каждого приключения. Первое приключение переведено в значительной части Студией «Фантом». При переводе мы старались придерживаться их терминологии, чтобы достичь совместимости с Книгой Игрока, однако в некоторых случаях отходили от нее, где их перевод казался вводящим в заблуждение. Вам наиболее часто встретятся различия: Investigation - Расследование, а не Анализ; Perception - Восприятие, а не Внимательность.

Про регион Лунного Моря[1]

Добро пожаловать в регион Лунного Моря. Это суровый край, достаточно сильно по настрою и атмосфере отличающийся от других регионов Фаэруна.

Водя приключения в нем надо иметь ввиду следующие моменты:

Климат

Здесь холодно - не настолько, как в Долине Ледяного Ветра, но холоднее, чем в Долинах, Глубоководье и т.п. Люди носят теплую одежду круглый год.

Лунное Море - это на самом деле озеро, просто очень большое. Оно пресноводное, питается стекающими с ледников потоками, и даже летом плавая в нем можно очень быстро насмерть замерзнуть. Поэтому даже моряки тут могут не уметь плавать - гораздо полезнее уметь не упасть вводу.

Зимой озеро перемерзает, хоть отдельные города и стараются разными способами держать порты открытыми. Люди практикуют подледную рыбалку и могут путешествовать по льду.

Ограничения по технологиии и погода обозначают, что в постройках чаще бывает малое количество больших комнат, чем большое маленьких. Это уменьшает возможность уединиться, но также и снижает количество необходимых печек и каминов, а значит и риск пожара. Вдобавок, меньше вероятность нападений, потому что в общих комнатах больше свидетелей.

Города-государства

Из-за различных опасностей - бандитов, монстров, военные соперники, люди селятся большими группами. У каждого города есть по меньшей мере деревянный частокол. Мелкие деревушки попадаются здесь гораздо реже, чем в других местах Фаэруна.

Чудовища

Опасные монстры распространены по всему Фаэруну, но здесь их исторически очень много, поэтому местные довольно серьезно относятся к слухам о чудовищах, сразу готовясь к худшему. Отрубленной головой монстра тут редко кого впечатлишь.

Люди

Люди здесь относятся с недоверием к незнакомцам, которые могут оказаться шпионом или убийцей.

В отличие от других суровых земель, где гостеприимство стало нормой в целях всеобщего выживания, здесь люди больше заботятся каждый о самом себе. Это также означает, что они рассчитывают только на себя, и за помощью обратятся только в самом крайнем случае либо когда нет вопросов о мотивациях незнакомца (например, к паладину Торма можно обратиться без опасений). Это не потому что люди от природы злые, просто местная культура и суровые условия выживания делают их такими, и мягкосердечность может сойти за слабость, которой можно воспользоваться.

Атмосфера

Настроение региона можно передать комбинацией трех компонентов:

- «Суровые земли порождают сильных людей» из

1 Более подробно смотри книгу Mysteries of the Moon Sea по третьей редакции.
http://dungeonsanddragons.ru/bookfull/Mysteries%20of%20the%20Moonsea%20RUS.pdf

цивилизации викингов
- «Невзгоды нас не сломят» крестьян дореволюционной России
- Золотая лихорадка Калифорнии

Цивилизованные люди приезжают сюда в надежде разбогатеть, и остаются здесь благодаря практически фаталистскому упрямству. Каждое последующее поколение становится богаче, потому что либо ты выживаешь, добившись успеха, либо, не добившись, умираешь.

В общении с жителями Лунного Моря должно ярко фигурировать такое отношение. Люди не беспомощныи стараются решать свои проблемы сами. Если это невозможно, то они будут терпеть тиранов в интересах выживания в более долгосрочной перспективе. Все они уверены, что однажды чаша весов судьбы может склониться в их сторону и они будут вознаграждены за упорный труд.

Местные персонажи должны олицетворять такое отношение, а пришлым персонажам оно должно броаться в глаза, контрастируя с типичным фаэрунским крестьянином.

Местные жители не тупые, они просто наполнены решимостью превозмочь любые невзгоды не смотря ни на что.

Pool of Radiance

Впервые Пруд Сияния фигрировал в одноименной игре 1988 года. По сюжету персонажи начинали во Флане и пытались разобраться с множеством проблем в городе, а затем в его окрестностях, чтобы в итоге узнать, что все они связаны, и стоит за ними древний бронзовый дракон Сроссар, одержимый сущностью, известной как Тирантраксус Пламенный. Агенты Тирантраксуса убедили дракона примерно в 1241 ЛД искупаться в Пруде Сияния, чтобы постичь тайны Мультивселенной, но вместо этого в него вселился Тирантраксус.

Игра была очень успешной, по ней была выпущена книга (художественная, главными действующими лицами - приключенцами - в ней были волшебница Шал Десанеа из Кормира, вор/рейнджер Рен Клинка из Глубоководья и слепой клерик Тира из Ваасы Тарл Десанеа), а также события в ней легли в основу приключения по второй редакции Ruins of Adventure. Также у нее было несколько сиквелов, которые непосредственно к Пруду Сияния не относятся (однако в них фигурировал Тирантраксус). В финале Тирантраксус спасся, телепортируясь из фланского Пруда Сияния в другой пруд. Действие происходило в 1340 ЛД.

В 2001 году вышла игра Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, в которой действие происходило в Миф Дранноре. Партия по заданию Эльминстера отправлялась остановить драколича от получения контроля надо всем Фаэруном посредством манипулирования тамошним мифалом и Прудом Сияния при содействии Культа Дракона. Игра была провальной. По сюжету персонажи в конце расправлялись с драколичем и главой местной ячейки Культа, а также нейтрализовывали испорченный Пруд.

Вскоре вышло приключение по третьей редакции с близким сюжетом - Pool of Radiance: Attack on Myth Drannor, где партия пыталась окончательно расправиться с тем же драколичем (ожившим, так как его филактерий не бул уничтожен), пытавшимся добиться той же цели при поддержки Культа еще раз. Культисты разыскивали разные магические вещи, чтобы усилить испорченный Пруд Сияния, который должен был дать драколичу невиданную силу.

Теперь 1498 ЛД, новый Пруд Сияния сформировался в окрестностях Флана, и Тирантраксус вернулся.

Повествование к первому сезону

Флан [Phlan], основанный в 367 ЛД воплощает собой непоколебимость людей и их стремление приносить цивилизацию в дикие места. С момента основания его много раз разносили на кусочки дикие существа севера, но он восставал как феникс из собственного пепелища.

Правитель города, ЛОРД ПРОТЕКТОР АНИВАР ДАОРАН [Anivar Daoran] мертв, и город погружен в хаос. Лорд Регент, РЫЦАРЬ КОМАНДОР ЭКТОР БРАМС [Ector Brahms], а также алчные АРИСТОКРАТИЧЕСКИЕ ДОМА И ТРУДОВЫЕ ГИЛЬДИИ борются за контроль над городом.

Из теней ПРИВЕТСТВУЮЩИЕ, криминальная организация, превратившаяся в борцов с тиранией, борется с ними, за что на нее охотятся остатки РЫЦАРЕЙ ЧЕРНОГО КУЛАКА, ополчения, которое тщетно пытается поддерживать мир в городе.

Флан разбогател на торговле с необузданными дикими краями к северу от ЛУННОГО МОРЯ [Moonsea]. Искатели удачи слетаются во Флан перед тем, как отправиться за приключениями в зачарованный ТРЕПЕЩУЩИЙ ЛЕС [Quivering Forest], таинственный ОСТРОВ КОЛДУНА [Sorcerer's Isle] или кишащие орками, гоблинами и драконами ГОРЫ ДРАКОНЬЕГО ХРЕБТА [Dragonspine Mountains].

Но даже и в самом городе хватает опасностей и тайн. Глубоко под городом сокрыт ПРУД СИЯНИЯ, лишённый своей силы, по крайней мере, пока. КУЛЬТ ДАРАКОНА и его союзники, КРАСНЫЕ ВОЛШЕБНИКИ, разослали агентов во все края в поисках ДРАКОНЬИХ МАСОК и других ресурсов, полезных для их планов.

И где-то во Флане, в глубинах дремлющего Пруда и окружающей дикой местности Культ, возможно, найдет как раз то, что ему требуется.

Сеттинг для сезона 1 экспедиций Лиги Приключенцев.

Глоссарий

КУЛЬТ ДРАКОНА: Тайный и скрытный, культ когда-то был предан идее создания и поддержания жизней драколичей, но теперь он ищет возможность освободить Тиамат из её темницы на Девяти Преисподнях. К несчастью для них, такой сдвиг идеалов создал разлом внутри самого культа.

ДРАКОНЬИ МАСКИ: Пять древних драконьих масок, созданных по образу каждого из пяти видов цветных драконов. Культ Дракона верит, что они могут дать им силу освободить Тиамат из её инфернального заключения.

ГОРЫ ДРАКОНЬЕГО ХРЕБТА: Вершины горной гряды к западу населены красными и белыми драконами, тогда как гоблины, орки и прочая нелюдь обитает у их подножий и в долинах неподалёку.

РЫЦРЫЦАРЬ-КОМАНДОР ЭКТОР БРАМС: Ныне выступающий в качестве Лорда-регента Флана, Эктор Брамс являет собой стоического, безжалостного человека, на котором становятся видны последствия несения тяжкой ноши лидерства.

РЫЦАРИ ЧЕРНОГО КУЛАКА: На время военного положения, Чёрный Кулак выступает в роли судьи, присяжных и палача, не гнушаясь брать взятки, при условии, что Лорд-регент Эктор Брамс об этом не узнает.

РАБОЧИЕ ГИЛЬДИИ: Постоянные строительные работы во Флане сделали четыре наиболее влиятельные гильдии Флана (Каменщики, Плотники, Железнорукие и Купцы) самостоятельными политическими силами, каждая из которых желает контролировать немаленькую казну города.

ЛОРД-ПРОТЕКТОР АНИВАР ДАОРАН: Ныне почивший внук завоевателя Флана был избалованным, коррумпированным правителем, чьё презрение к своим подданным было соизмеримо лишь с его пренебрежением собственными обязанностями.

ЛУННОЕ МОРЕ: Регион в Северном Фаэруне. Дикое пограничье, в котором доминирует большое внутреннее море и, до относительно недавних пор, Жентарим.

БЛАГОРОДНЫЕ ДОМА: Не смотря на свою немногочисленность, в хаосе, создавшемся после смерти Лорд-протектор, оставшиеся благородные дома ищут возможности установить контроль за торговыми путями, которые когда-то приносили богатство и влияние городу.

ФЛАН: Этот пограничный город был разрушен и отстроен заново так много раз, что невозможно вспомнить. Это сделало его жителей крепкими и целеустремлёнными.

ПРУД СИЯНИЯ: Открытая рана на теле Плетения, Пруд Сияния был могучим, но опасным источником чистой магии.

ТРЕПЕЩУЩИЙ ЛЕС: Посаженный эльфами как защита против огров из Тара зачарованный лес населен дикими эльфами и другими фейскими созданиями.

КРАСНЫЕ ВОЛШЕБНИКИ: Этой организацией, состоящей из волшебников, демонологов и рабовладельцев, правит Сзасс Тэм.

ОСТРОВ КОЛДУНА: Маленький остров на реке Стоянов служил домом для Яраша, сумасшедшего волшебника, который наводнил реку мутировавшими созданиями; результатами его безумных экспериментов.

ПРИВЕТСТВУЮЩИЕ: Воровская гильдия, которая когда-то наживалась на приезжих и богатеях, но теперь наносит внезапные удары Черным Кулакам и всем остальным, кто попытается ее уничтожить.

Темы

Каждое приключение должно вращаться вокруг одной или обоих тем, представленных ниже.

Борьба за мир (Флан). Контроль над городом днём находится в руках коррумпированных и безжалостных Чёрных Кулаков. Но ночью разворачивается настоящая битва между государственными структурами и нежелательными социальными элементами.

- **Арфисты** хотят очистить истеблишмент от коррупции.
- **Альянс Лордов** поддерживает стабильность и поиск компромисса между государством и преступностью.
- **Изумрудный Анклав** хочет, чтобы правил более разносторонний совет.
- **Орден Перчатки** желает защитить горожан, становящихся жертвой махинаций текущего конфликта.
- **Жентарим** желает перевести Приветствующих в свою сферу влияния.

Борьба за власть (Основной сюжет). Культ Дракона рассматривает Пруд Сияния как ключ к обретению власти над регионом, полагая, что они могут обуздать магию Пруда. Впрочем, сперва им необходимо найти способ взаимодействовать с Прудом без того, чтобы попадать под его сводящее с ума влияние. Пока они ищут ответы, остальные фракции пытаются не дать им получить эти знания и доступ к дарам Пруда.

Флан

Темы: Коррупция, Военное положение
Население: 18 000 (плюс 2000 на окрестных фермах и хуторах)

Начало

Флан был основан в 367 ЛД, около десяти лет после основания Норткипа [Northkeep]. Но, тогда как Норткип был уничтожен, и в конечном счете, погрузился в море, то Флан просто разрушили. Жители Флана просто отряхнулись и отстроили город заново.

Такое ещё не раз будет случаться с Фланом. Чаще всего, новые конструкции возводят прямо поверх старых. Это приводит к нежелательным последствиям, таким как провалы и обрушения зданий. Не одна тайная комната была обнаружена в руинах Старого Флана, иногда открывая богатство, но иногда вещи куда более ужасные.

Недавняя история

В 1306 ЛД, драконье вторжение известное как Драконий Бег [Dragon Run] обрушилось на север Лунного Моря [Moonsea] и накрыло Флан. Из-за участия в войне Лунного Моря, ни один из других городов на Лунном Море не пришел на помощь Флану, и он был снова втоптан в грязь. И как всегда, Флан был отстроен.

За несколько десятилетий до этих событий, сущность известная как Тирантраксус [Tyranthraxus] развратила и завладела бронзовым драконом Сроссаром [Srossar], убедив его искупаться в Пруде Сияния под замком Вальево [Castle Valjevo].

Тирантраксус позже был обнаружен и повержен группой приключенцев. Во время того боя, Тирантраксус обратил Пруд Сияния в пруд с обычной, не магической водой.

После поражения Тирантраксуса, начался медленный, но уверенный процесс восстановления Флана. Город знал больше десяти лет мира перед Полетом Драконов в 1356 ЛД. В ходе последовавших атак, Флан был уничтожен, а его руины заняты великим вирмом.

Позже, в 1375 ЛД, вирм был повержен и Жентил Кип [Zhentil Keep] захватил город. Половину десятилетия, прежняя система городской власти была заменена на тиранию Жентаримского Лютомастера Кваала Даорана [Zhentarim Hatemaster Cvaal Daoran]. Воцарение Даорана в качестве Лорда-протектора Флана возможно и спасло город.

Во время Теневой Войны [Shadowbane War] 1383 ЛД, союз с феями Дрожащего Леса спас город от судьбы Жентил Кипа, который, вместе с соседней Цитаделью Ворона [Citadel of the Raven], в конце концов был уничтожен до основания Нетерильцами [Netherese].

В 1480 ЛД, варварские набеги на севере привели к притоку беженцев во Флан. К тому времени, внук Лорда-протектора Даорана, Анивар Даоран, унаследовал Киноварный Трон. Трусливый и изнеженный аристократ Лорд-протектор Анивар Даоран был параноиком и неэффективным правителем. Его обязанности по управлению интересовали его даже меньше, чем собственно его подданные.

Флан сегодня

В 1488 ЛД, Лорд-протектор Анивар Даоран неожиданно умер в результате несчастного случая, который никому не показался чем-то необычным - обычная случайность во время ремонта замка Вальево. Лорд-протектор не оставил наследника, потому Рыцарь-командор Эктор Брамс был объявлен Лорд-регентом Киноварного Трона.

Однако, навыки Рыцаря-командора в качестве управленца были как минимум слабыми. Потому Лорд-регент, действуя так, как привык на посту Рыцаря-командора в строгом Черном Кулаке, объявил военное положение в городе и окрестностях.

Теперь, людей в повиновении держали страхом. Хаос едва сдерживается тающими силами Черной Гвардии. Вскоре после смерти Даорана, Лицей Черного Лорда был разграблен и сожжен.

Но почерневшее здание всё ещё стоит и недавно его перепосвятили. Нынче его восстанавливает недавно явившийся жрец Латандера. Она делает всё возможное, чтобы создать место утешения и убежища от шумного города вокруг.

Торговля во Флане почти остановилась. Гильдии сражаются за контроль над городом, чтобы компенсировать потерю доходов. Заработная плата резко упала, цены на товары и услуги стремительно растут, и хуже всего - строительство остановилось.

Приветствующие изменили свои цели, и теперь набросились на гильдии, которые, в своей жадности, бросили на произвол судьбы граждан. В ответ на это, они были объявлены вне закона Черным Кулаком и любого человека без уха бросают в тюрьму, судят и вешают. С каждым днём, всё больше тел раскачивается на Стояновских воротах.

Флан, где ныне царит беззаконие, представляет собой лишь жалкую тень того, чем он был раньше. Тысячу лет он переживал нападки различных врагов, и кажется нелепой насмешкой то, что сейчас он находится на грани разрушения по вине собственных граждан.

Организации

Ниже приведены значимые во Флане организации, обладающие ощутимым влиянием в городе. Также приведены выдающиеся НИП с именами и описаниями.

Рабочие гильдии [Labor Guilds]

Одним из преимуществ состояния в гильдии для рабочих во Флане является то, что постоянное строительство создаёт много рабочих мест в городе. Работа, это деньги, а деньги, как все знают - это власть. Находящиеся на пике могущества гильдии используют каждую кроху своей власти, для наполнения гильдейских сундуков и складов. Хотя в целом гильдии работают сообща, для увеличения общей их значимости в городе, каждая из них имеет свои личные чаяния.

Бардин Клен [Bardin Klen]: мужчина дварф, Каменщик
Ишин Сорба [Ishin Sorba]: женщина полу-эльф, Плотник
Филпин Айронмитт [Filpin Ironmitt]: мужчина гном, Железнорукий
Бронзовый Йорик [Bronze Yorik]: мужчина человек, Купец

Чёрный Кулак [Black Fist]

Геральдика: зеленое поле с чёрной сжатой рукой в латной рукавице
Расположение: Стояновские Ворота

Находящиеся под командованием Эктора Брамса, Лорда-регента Флана, остатки Черного Кулака отвечают за поддержание порядка и дисциплины в Флане - задача, с которой они не справляются.

Из-за вакуума власти на Киноварном Троне, рыцари Черного Кулака, по воле Лорда-регента получили полномочия выступать одновременно в качестве судьи, присяжных и палача. Их суд скор и строг, за

что граждане Флана их боятся и ненавидят.

Нижние чины ордена насквозь коррумпированы и взяточничество является обычным явлением. Имея корни в культе Бейна, Черные Кулаки оборвали все формальные связи с его жречеством десятилетия назад, однако они все еще словесно чтут Бейна.

Лорд-регент Эктор Брамс [Ector Brahms]

Лорд-регент служил Рыцарем-командором Черного Кулака при двух последних Лордах-протекторах, умерших при подозрительных обстоятельствах. Он упрямо-честный, грубый, стоический человек на чьи плечи легло тяжелое бремя руководства.

Это 64хлетний мужчина с тщательно ухоженной бородой и длинными, седыми, собранными в хвостик волосами. Его редко видят на публике без официальной регалии его нынешней должности - зачарованного черно-эмалевого латного доспеха и длинного багряного плаща, символизирующих то, что он Лорд-регент Киноварного Трона.

Он жестоко разбирается с донесениями о взятках, и редкий гвардеец переживал более одного подтвержденного обвинения.

Рыцарь-лейтенант Крон Болвер [Cron Bolver]

Не смотря на свою молодость, лейтенант Болвер является успешным лидером. Он харизматичный полу-эльф, вселяющий уверенность в подчиненных. Однако, он привык к роскоши и знает, что его должность отлично подходит для получения этого самого богатства.

Он занят повседневной деятельностью Черного Кулака и работает в благоустроенных помещениях внутри Стояновских ворот. Лейтенант Болвер гладко выбрит, а на голове у него каштановая, растрепанная шевелюра, которая добавляет его виду лихого шарма. На нем начищенная до блеска воронёная кольчуга под черной в серебряную полоску туникой.

Типичный гвардеец Чёрного кулака

Расовая демография Черного кулака разнообразна - в ней много людей, дварфов и полуэльфов, также иногда встречаются эльфы, полуорки и халфлинги.

Большинство носит чешуйчатые доспехи и черные эмалированные каски, мечи, дубинки и каплевидные щиты, украшенные геральдикой Черного Кулака. Большинство гвардейцев злоупотребляют полномочиями и без колебаний берут взятки.

Приветствующие [Welcomers]

В былые годы, Приветствующие были группой обычных воров, которые удачно охотились за добром приезжих во Флан. Из-за частой помощи в обороне города, им разрешалось существовать открыто, а члены отрезали себе левое ухо, чтобы выделяться.

После смерти Лорда-протектора, в суматохе, последовавшей за ней, Лорд-регент объявил охоту на Приветствующих, и Черные Кулаки охотятся на них без какой-либо жалости. Приветствующие, работая в тени, выступают против своих угнетателей и всех прочих, кто отрицает их права, будь то гвардеец или член гильдии.

Захзи Фрейн [Xaxy Freyn]

Эта чертовски сообразительная полу-дроу превыше всего ценит деньги. Гильдия жизнью обязана её приспособленчеству и хитрости. Милая и привлекательная снаружи, она является отличным манипулятором и играет на желаниях и страстях других с непревзойденным мастерством.

Шрейлин Горл [Sralin Gorl]

Этот кареглазый, светловолосый мужчина среднего возраста, будучи опытным иллюзионистом, часто маскируется при помощи магии.

Притворяясь дружелюбным советником Захзи, он в тайне планирует убить её и взять Приветствующих под свой контроль.

Типичный Приветствующий

Приветствующие занимаются многими видами противозаконной деятельности - рэкетом, взломами, отмыванием денег и заказными убийствами. Из за этого их ряды насчитывают целую гамму разнообразных личностей вроде бандитов, карманников и хладнокровных убийц.

Из-за крестового похода, объявленного Лордом-регентом против Приветствующих, они стали мастерами скрытности и побега.

Молчаливые Верующие Латандера [Quiet Faithful of Lathander]

Расположение: Разрушенный Лицей

Прежде располагавшийся в сравнительно небольшой часовне Латандера в Новом Флане, Пайони нынче перебралась на место того, что ранее было Лицеем Чёрного Лорда [Lyceum of the Black Lord].

В хаосе последовавшим за смертью Лорда Протектора лицей был разграблен, священнослужители убиты, а храм сожжен. Здание лицея по-прежнему немногим более, чем обугленные руины, но оно может предоставить место для комфортного размещения где-то сотни человек.

Пайони Ломсдаун [Peony Loamsdown]

Пайони молодая и сравнительно неопытная девушка халфлинг с коротко остриженной светло-желтой шевелюрой, голубыми глазами и жизнерадостным характером. Однажды она просто постучала в двери Лорда-регента и попросила разрешения занять разрушенное здание Лицея.

После отказа она все равно выполнила задуманное. Когда Черные Кулаки пришли выселять её из здания, она успела расположить больше десятка бездомных, в конце концов Лорд-регент удовлетворил её первоначальную просьбу.

И хотя она никогда этого не признавала, она преданный последователь Латандера; пусть и лишённая каких-либо сил, кроме собственной хитрости, очарования и навыков целителя. Неведомо для неё, к этому времени Латандер вернулся в мир, и со временем её способности по-настоящему расцветут. Когда это произойдёт, клергия Амонатора, находящаяся в городе скорее всего этого не одобрит.

Рог [Roag]

Ранее, бывший искателем приключений, Рог обязан Пайони жизнью. Потому он поклялся защищать её, даже ценой собственной жизни - задача, которую она постоянно осложняет, собственной наивностью и недооценивая бесчестность и склонность к предательству окружающих.

Он большой, даже для полу-орка. У него длинные, растрепанные волосы и маленькие, черные глаза, которые кажется постоянно бегают в ожидании неприятностей. Он и его секира всегда на стороне Пайони, что выглядят весьма занимательно, когда они вместе идут по городу.

Верующие Келемвора [Faithful of Kelemvor]

Расположение: Кладбище Валинген

Лорд-протектор Кваал Даоран отдал кладбище небольшому контингенту келемворитов вскоре после того как пришёл к власти в 1380 ЛД. С некоторой поддержкой местных друидов, когда-то запущенное кладбище превратилось в, хотя и мрачное, но аккуратно убранное место последнего пристанища усопших жителей Флана.

Не смотря на небольшую численность, клергия работает ответственно и эффективно, предоставляя погребальные услуги городу и консультируя по вопросам, связанным с нежитью на землях Флана. Члены Ордена не вступают во внутригородские конфликты, появившиеся за последний год, и предоставляют свои услуги бесплатно.

Они отчитываются только перед своим Орденом и действуют независимо от финансовой поддержки со стороны Киноварного Трона. Они возделывают за свои сады и содержат скот, потому редко появляются в городе, кроме редких посещений за товарами, которыми они не могут обеспечить себя сами.

Проводник Мёртвых Йовир Глэндон [Doomguide Yovir Glandon]

Йовир - мужчина человек примерно 50 лет. Наиболее высоко стоящий представитель Скорбнейшего Ордена Тихого Савана в этих землях. Лишён чувства юмора, стоик. Бреет на лысо голову, но носит аккуратно постриженную бороду.

Он считает уход за кладбищем важной частью своей веры, потому его часто можно видеть в робах, запятнанных травой, и с серпом в руках. Его небольшая конторка располагается на кладбище, но ею он по большей части пользуется лишь для того, чтобы там спать.

Сэр Джеран Кельт [Sir Geran Kelt]

Паладин и выдающийся член Вечного Ордена, сер Джеран полностью предан учению Келемвора, однако разительно отличается от молчаливой манеры поведения его братьев по вере. Когда он не проводит время на кладбище (что бывает достаточно часто), его можно найти в одном из многочисленных кабаков Флана, где он надирается в хлам и любит потравить байки.

Он высокий и нескладный гладко выбритый человек, с короткими, непослушными волосами. Большой палец его левой руки был откушен огром. Этой историей он более чем рад поделиться за пинтой, хотя размер огра меняется в зависимости от количества выпитого.

Типичный Клирик Келемвора

На кладбище обитает лишь дюжина жрецов Келемвора, включая Йовира и Сэра Джерана. По большей части, нижестоящие жрецы замкнуты и по обыкновению одеты в простые, серые робы из грубой пряжи. Несмотря на название их культа, они не приносят обет молчания, но как правило слишком заняты для случайных разговоров.

Флан и его окрестности

Примечательные места Флана

Замок Вальево [Valjevo Castle]

Наибольшее строение в Флане является средоточием городской власти, расположением Киноварного трона, где сейчас обитает Лорд-регент Эктор Брамс и его семья. После годов Жентаримского владычества, замок неоднократно подвергался капитальному ремонту.

Сам замок огромен, его величественные стены из гранита и мрамора увенчаны внушающими трепет башнями. А глубоко под ним, в слоях древних руин дремлет Пруд Сияния [Pool of Radiance]. Пока дремлет...

Стояновские Ворота [Stojanow Gate]

Колоссальное сооружение, по слухам, построенное огненными гигантами, содержит в себе штаб квартиру рыцарей Черного Кулака и является единственным входом в замок Вальево.

Огромные стены 60 футов высотой и почти вполовину такой же толщины протянулись в обе стороны от массивных, окованных железом дверей, которые закрываются только на военное время. Преступники, арестованные во Флане, содержатся в Стояновских Воротах (и большинство из них будут повешены здесь же).

Валингенское кладбище [Valhingen Graveyard]

На противоположном берегу реки Стоянов, находится городское кладбище Флана - величественный сад полный деревьев и цветущих растений. Один из первых, выданных Кваалом Даораном [Cvaal Daoran] эдиктов приказывал небольшому контингенту церкви Келемвора [Kelemvor] очистить кладбище от нежити.

Они предоставляют городу погребальные и поминальные услуги. С момента перехода под их опеку нежить на кладбище прекратила появляться. Это кладбище является местом упокоения Мильтиадеса, неживого паладина из легенд.

Колодец Куто [Kuto's Well]

Этот большой, но ничем не примечательный колодец в старом Флане раньше служил входом в обширные подземные части города. В 1489 ЛД Лорд-регент приказал запечатать колодец, для защиты города от тех, кто обитает под ним. На самом деле, приказ был отдан потому, что колодец представлял собой ещё один ход в Замок Вальево. Когда-то им воспользовались как раз таким образом для того, чтобы повергнуть Тирантраксуса [Tyranthraxus].

Таверны и Постоялые дворы

В городе находиться целый ряд трактиров различного качества. Среди них:

- **Смеющийся Гоблин** [Laughing Goblin] (постоялый двор)
- **Треснувшая Корона** [Cracked Crown] (постоялый двор)
- **Колокольчик Нэта Вайлера** [Nat Wyler's Bell] (таверна)
- **Горький Клинок** [Bitter Blade] (постоялый двор)
- **Вельветовый Дублет** [Velvet Doublet] (пиршественная зала)

Разрушенный лицей [Ruined Lyceum]

Этот большой храм когда-то был посвящен Бейну [Bane], но в беспорядках, последовавших за смертью Лорда-протектора, он был разграблен, сожжен, а его священнослужители убиты. Вскоре после этого, Пайони [Peony] и Рог [Roag] ходатайствовали перед Лордом-регентом о получении разрешения использовать этот участок земли в качестве убежища для нуждающихся в исцелении или просто горячей пище.

Хижина Сучьей Королевы [Bitch Queen's Shack]

Этот небольшой храм в честь Амберли [Umberlee] немногим большее, чем маленькая лачуга в доках. За святыней следит один эксцентричный жрец, который буквально заставляет моряков жертвовать; размахивая плесневелой, деревянной миской перед их лицами, пока они не бросают в неё пару медяков - после чего он всегда пророчит им гибель в море.

Тем не менее, клерик совсем не тот, кем может показаться на первый взгляд. Жрец является членом как Общества Кракена [Kraken Society], так и более секретного культа Дробящей Волны [Cult of the Crushing Wave].

Часовня Морозной Девы [Shrine of the Frostmaiden]

В этом небольшом храме, посвященном Ориль [Auril], как правило нет священнослужителей. Он расположен в переулке возле Подола и украшен символом Морозной девы [Frostmaiden] и выщербленной каменной чашей. На дне чаши обычно лежит пригоршня разных монет, так как люди достаточно мудры, чтобы бояться гнева Ориль [Auril] и не красть у неё.

Святилище Рассвета [Dawn Fane]

Храм Амонатора [Amaunator] во Флане разительно отличается от храма Ориль [Auril]. В этом скромных размеров здании на Подоле, обычно проводит службы один или два служителя Желтого Бога [Yellow God]. Храм украшен яркими, вдохновляющими гобеленами, и может вместить около дюжины прихожан, пришедших помолиться. Возле алтаря установлен большой, хорошо отполированный, золотой кубок для пожертвований.

Подол [Podol Plaza]

Бывшая ранее шумным рынком под открытым небом, эта площадь обычно занята всего лишь несколькими торговыми ларьками с выцветшими и оборванными тентами. Состояние рынка ясно даёт понять, как плохо теперь идёт торговля во Флане. Те немногие купцы и фермеры, которые приходят сюда чтобы продать свой товар, обычно делают это с парой наемных мечей, готовых задать трёпку любому, кто достаточно отчаян, чтобы воровать.

Площадь Школяра [Scholar's Square][1]

Библиотека Мантора [Mantor's Library]

Башня Денлора [Denlor's Tower]

Эта башня ныне необитаема, но ранее служила домом для могущественного волшебника (на самом деле тайного шпиона Красных Волшебников из Тея [Red Wizard of Thay]), а теперь находится под контролем Лорда-мудреца Флана [Lord Sage of Phlan]. Перед тем как башня была заброшена, множество могущественных оберегов были наложены по всей башне, и теперь Лорд-мудрец ищет способы их обезвредить.

Примечательные места вне Флана

Трепещущий Лес [Quivering Forest]

Этот огромный зачарованный лес был высажен много лет назад дикими эльфами для зашиты от орд из Тара [Thar]. Кроме прочего, чары ускоряют рост леса. За два года после полной вырубки, на его месте вырастает новый, молодой лес, а за время человеческой жизни он превращается в густую и темную чащу.

Могучая карга, Зеленозубая Джени [Jeny Greenteeth], и другие темные феи этого леса, после того, как Жентарим пришёл к власти во Флане, заключили договор с Киноварным Троном, который гласил, что теперь лес закрыт для прохода и топоров дровосеков.

Этот пакт принес свои плоды во время Теневой Войны [Shadowbane War] 1383 ЛД, предотвратив разрушение Флана руками Нетерильцев. С тех пор договор нарушался только раз, когда второй Лорд-протектор исчез отправившись в лес.

Остров колдуна [Sorcerer's Isle]

Этот небольшой остров на реке Стоянов, невзрачное пристанище для большой серебряной пирамиды, 120 футов высотой и 90 футов шириной стороны по основанию. Эта таинственная конструкция была домом для безумного волшебника Яраша. Яраш проводил эксперименты над местной флорой и фауной превращая их в ужасных существ.

Перемещение в, внутри и наружу пирамиды происходит при помощи магической телепортации. По слухам, внутри пирамиды, находятся чудовищные существа, магические ловушки, и сокровища перешагивающие грани воображения. Однако, никто из пошедших за ними, не вернулся. В настоящее время пирамида занята племенем мутантов ящеролюдов, потомков нескольких жертв экспериментов Яраша.

Переводчики: korfax, Gumeg, stivie, Xattttta

1 В официальном нарративе нет описаний этих мест, однако в тех приключениях, где они фигурируют, они описаны.

City of Phlan

Year of Deep Water Drifting 1480 DR

Город Флан

Год Дрейфа в глубокой воде 1480 ЛД

Стояновская Тропа

Трепещущий лес

Ферма Даска Лэндвилла

Ферма Пархина Шенда

Ферма Лорака Шэймера

Ферма Антона Эберхарда

Ферма Кристофа Пиконе

Река Стоянов

Фланский Путь

Дорога Торага

Расстояние в футах

0 500

Валингенское Кладбище

Валингенский Путь

Железный Путь

Улица Подола

Бельэтаж

Стальное Авено

Авено Девы

Переулок Аксмара

Улица Лампы

Улица Клятвы

Хулдэйнский проезд

Остров Торн

Бухта Флана

Лунное Море

N W E S

A. Замок Вальево
B. Стояновские Ворота
C. Лицей Черного Лорда (храм Бейна)
D. Подол
E. Текстиль Кадорны (торговое предприятие)
F. Библиотека Мантора
G. Треснувшая Корона (постоялый двор)
H. Колодец Куто
I. Колокольчик Нэта Вайлера (постоялый двор)
J. Башня Денлора (башня мага)
K. Смеющийся Гоблин (таверна)
L. Крепость сокол (торговое предприятие)
M. Особняк Ковел (владения дворян)
N. Дом Яннарск (торговое предприятие)
O. Красные Перья (Штаб-квартира наемников)
P. Брайс Ванг (оружейник)
Q. Рэндольф Тзинтин (кожевенный портной)
R. Вондор Тонд (плотник)
S. Кузнец Алеро (оружейник)
T. Вельветовый Дублет (пиршественная зала)
U. Замок Атюк

SCM

Сопротивление Флана

Культ Дракона пришёл во Флан, островок беззакония на Лунном море. В такой обстановке, когда местные власти не могут остановить культ, другим группировкам — Арфистам, Ордену Перчатки, Изумрудному Анклаву, Альянсу Лордов и даже Жентариму — придётся сорвать зловещие планы. Присоединитесь к сражению, приняв участие в одной из пяти разных миссий, нацеленных против культа. Вводное приключение для персонажей 1 уровня.

Код приключения: DDEX1-1

Участники проекта

Проектирование приключения: Шон Мервин
Разработка и редактирование: Трейвис Вудолл, Крис Тулах, Клэр Хоффман
Организованная игра D&D: Крис Тулах
Разработка и исследование опыта игроков D&D: Грег Билсленд
Корпоративная команда Лиги Приключенцев: Грег Билсленд, Крис Линдси, Шелли Маззанобль, Крис Тулах
Администраторы Лиги Приключенцев: Роберт Аддуччи, Билл Бенхам, Трейвис Вудолл, Грег Маркс, Алан Патрик, Клэр Хоффман

Дебют: 14 августа 2014
Публикация: 1 сентября 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
Landor для Студии переводов PHantom http://phantom-studio.ru/ http://vk.com/phantom_st
korfax для dungeons.ru http://dungeonsanddragons.ru/ http://vk.com/dungeons_ru

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в *Сопротивление Флана*, приключение в рамках D&D Expeditions, часть официальной организованной системы игр «Лига Приключенцев» и сюжетного сезона «*Тирания драконов*».

Это вводное приключение создано для трёх—семи персонажей 1 уровня, и оптимизировано для пяти персонажей 1 уровня. В нём могут принимать участие персонажи 2 уровня, но для них это будет слишком лёгким. Персонажи с другим уровнем не могут принимать участие в этом приключении.

Игроки, чьи персонажи не подходят, могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заготовленных персонажей.

Это приключение разбито на **пять мини-приключений**, каждое из которых выполняется примерно за час. Ваша группа может отыграть все или некоторые из этих приключений, причём в любом порядке.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые

можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 1 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера.*

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм

Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Флан — город, в котором идёт постоянная борьба за власть. Иногда здесь создаются альянсы, но чаще всего они краткосрочны и формируются против кого-то третьего.

И вот в этот круговорот втягивается ещё и Культ Дракона, секта одержимых драконами фанатиков, чьи планы гораздо масштабнее грызни за власть других смертных.

Все представленные ниже мини-приключения проходят на фоне интриг во Флане, но ни одно из них не рассматривает сами интриги или конкретные места города. Все они просто позволяют почувствовать груз проблем большого города, а игрокам дают короткие и интересные миссии, которые можно выполнить менее чем за час.

Обзор

В отличие от большинства остальных приключений в рамках D&D Expeditions, *Сопротивление Флана* разбито на пять мини-приключений, каждое из которых рассчитано на **один час игры**. Если проводить это приключение частью большого события, Мастер должен ознакомиться со всеми мини-приключениями, которые он собирается проводить. На публичных событиях чаще всего очень важным является учёт времени. Не давайте игрокам отвлекаться от мини-приключений, следите за часами и делайте всё, чтобы не выбиваться из графика.

Если время не критично, позвольте персонажам потратить больше времени на взаимодействие с ПМ.

Все мини-приключения происходят в разное время дня, и тексты приключений на это явно указывают. На больших общественных собраниях это поможет игрокам запомнить, какие мини-приключения они уже прошли.

Зацепки приключений

Во всех мини-приключениях используется один и тот же элемент: «**Заварник**» **мадам Фреоны**, место начала и конца приключений. Используйте это место для ориентирования персонажей, так как кто-то из игроков может играть от начала до конца, кто-то может сыграть всего лишь в одно или два мини-приключения, а кто-то может играть безо всякого порядка.

«Заварник» мадам Фреоны (да и сама Фреона) для многих является загадкой. В смутном Флане это место, где люди могут не только выпить и поесть, но также отдохнуть от распрей махинаторов и охотников за властью.

Это место слывёт настоящей тихой гаванью, и искатели приключений, способные вести себя тихо и незаметно, могут найти здесь работу.

Из-за того, что время в этом сценарии важнее всего, зацепки у всех миссий примерно одинаковы: персонажам говорят, что «Заварник» мадам Фреоны — отличное место для поиска работы, и они отправляются туда. Приключений сами найдут искателей приключений, без промедлений и лишней возни.

Миссия 1: Полуночная встреча

Отряд получает задание от агента Арфистов.

> Вам сказали, что «Заварник» мадам Фреоны это отличное место, где искатели приключений могут найти работу и избежать раздоров, которых полно в других местах Флана. По крайней мере, так всегда было. Мадам Фреона, дородная и угодливая женщина-полурослик, управляющая своим заведением вместе с пятью дочерьми, успела за много лет доказать, что является прекрасной хозяйкой.

Несмотря на то, что вам пришлось делить общую спальню с другими искателями приключений, ужин был прекрасным, а атмосфера — уютной. Вы уже готовились ложиться спать, но в комнату заглядывает одна из дочерей Фреоны. Она вызывает несколько искателей приключений, в том числе и вас, в зал. «Извините, что побеспокоила», — говорит девочка по имени Рис, одна из пяти дочерей Фреоны, почти совершеннолетняя. «Там в зал пришёл какой-то парень, он попросил привести к нему вас. Говорит, что заплатит за несложную работу». Она нервно теребит рыжие кудрявые волосы.

Рис больше ничего не может сказать персонажам, так как таинственный гость был в капюшоне.

Помощь Арфистам

Когда персонажи спускаются в общий зал, они видят одинокую фигуру в плаще за большим столом. Гость призывно машет персонажам. Используйте для разговора приведённые ниже заготовки. Помните о времени, разговор должен быть недлинным.

- Гость скрывает лицо капюшоном и говорит низким голосом, очевидно, скрывая его. Если его заставят раскрыться, он окажется полуэльфом средних лет с коротко стриженными седыми волосами. Имя своё от отказывается называть.
- Гость говорит, что он — агент Арфистов, организации, преданной искоренению зла. Он показывает брошь, подтверждающую связь с Арфистами.
- У него есть задание, которое персонажи как раз могут выполнить. Арфисты поймали торговца, который собирался незаконно купить яйцо красного дракона. Арфисты хотят, чтобы персонажи притворились торговцем и его наёмниками, пошли в условленное место и совершили сделку, поместив на одного и продавцов магическое устройство, которое позволит Арфистам отследить его до места обитания.
- Один из персонажей (выберите случайным образом) весьма похож на схваченного торговца и может одурачить продавцов, которые его никогда не видели. Остальные персонажи могут сыграть роль телохранителей, помощников или грузчиков. Торговец может быть как мужчиной, так и женщиной, на ваш выбор.
- Арфист даёт небольшой мешочек с фальшивыми бриллиантами, за которые персонажи должны будут купить яйцо. Эти «бриллианты» ничего не стоят, но поверхностный осмотр не позволит обнаружить подделку.
- Во время обмена один из персонажей должен прикрепить к продавцу или кому-нибудь из его команды небольшую серебряную зачарованную булавку. После этого Арфистам будет проще следить за продавцами и узнавать их планы.
- Настоящие имена в обмене не будут использоваться, поэтому стороны будут называть друг друга «покупателями» и «продавцами».
- После заключения сделки персонажи должны будут принести яйцо в конюшню «Заварника», где его заберёт Арфист.
- Персонажи не должны ни при каких обстоятельствах сражаться с продавцами и не должны повреждать яйцо. За продавцами нужно проследить, так что их убийство или пленение не принесут пользы.
- За успешное выполнение задания и всех инструкций Арфист предлагает группе 200 зм. Эта сумма будет выплачена по возвращению яйца.

Агент Арфистов даёт персонажам мешочек с фальшивыми бриллиантами, волшебную серебряную булавку и описывает заброшенный сарай на северной границе Флана. На прочие вопросы персонажей постарайтесь ответить сами. Помните, что время не ждёт, и используйте это как внутриигровое оправдание того, что игрокам надо потарапливаться. Сделка назначена на полночь, так что на дальнейшее планирование времени нет. Персонажам нужно торопиться!

Встреча в сарае

До места встречи идти 20 минут. Когда персонажи придут, продавцы уже будут ждать их в заброшенном сарае.

Сарай представляет собой простое прямоугольное строение 30 футов в ширину и 80 футов в длину. Лестница у противоположной от входа стены ведёт на сеновал, находящийся в 10 футах над полом. Длина сеновала 40 футов, а в ширину он занимает всё доступное пространство, нависая над половиной сарая, противоположной входу.

Внутри к стенам прислонены ржавые инструменты. **Тайный выход** (известный продавцам) скрыт пустыми мешками у лестницы.

Ни персонажи, ни продавцы не знают, что в сарае прячутся два **разбойника** — представители гильдии воров Флана, носящей название «Приветствующие». Их можно заметить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 20, и только теми, кто находятся наверху, на сеновале.

Продавец — эльфийка **шпион**, которую сопровождают три человека **стража**. Они не ждут никаких проблем во время сделки, но тем не менее держатся начеку.

Когда персонажи войдут в сарай, продавец попросит их остановиться, когда они окажутся в пределах 6 метров от неё.

> Мускулистая эльфийка в серой одежде улыбается трём людям, стоящим позади неё. «Я же говорила, что они придут. Яйцо дракона — слишком большая редкость, чтобы пройти мимо него».
>
> Эльфийка поворачивается к вам. «Так, давайте побыстрому. Вот то, что нужно вам». Она протягивает вам очень большой рюкзак из шкуры».
>
> «Вы бросаете мне оплату, а мы оставим яйцо здесь. Мы выходим из сарая, а вы выходите спустя пять минут. Тихо, мирно». Она делает паузу и присматривается к вам. «Стойте. Здесь что-то не так».

Эльфийка всё же замечает, что вместо торговца пришёл кто-то другой. Возможно, она ждала кого-то, кто выше или ниже ростом. Она могла знать о родинке или бородавке на лице, или же у торговца должен быть нервный тик или особый акцент. Что бы вы не выбрали, пусть это будет интересный вариант, чтобы персонажи могли попробовать придумать оправдание.

В это время важны две проверки навыков: проверка Харизмы (Обман) Сл 10 и проверка Ловкости (Ловкость рук) Сл 10.

Одной успешной проверки Обмана достаточно, чтобы убедить продавцов, что к ним пришёл тот самый покупатель. За интересный отыгрыш можете дать бонус к проверке или даже автоматический успех.

Одной успешной проверки Ловкости рук достаточно для того, чтобы персонаж прикрепил серебряную булавку, при условии, что он придумал разумное объяснение для того, чтобы приблизиться к продавцам.

Если эльфийка посчитает, что находится в опасности, она бросает на землю яйцо и сбегает вместе со стражами. При возможности, она попробует забрать бриллианты, но только без риска для жизни. Если продавцам навяжут сражение, они будут только лишь защищаться.

Яйцо — подделка, но узнать это персонажи могут только заполучив рюкзак, внимательно осмотрев яйцо и совершив успешную проверку Интеллект (Природа) Сл 20. Если яйцо бросить на землю, оно с грохотом взрывается, испуская яркую вспышку света, ослепляющую всех существ в пределах 15 метров, не преуспевших в спасброске Телосложения Сл 13, до конца их следующего хода. Эльфийка и её стражи обладают иммунитетом к этому эффекту, так как знают о нём и могут вовремя закрыть глаза.

Ослепление

- Ослеплённое существо не видит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со зрением.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки получают помеху.

Нежданные гости

Вне зависимости от того, как пойдёт сделка, представители «Приветствующих» — гильдии воров Флана — выходят из укрытия и пытаются украсть яйцо. Их не заботят бриллианты и прочие драгоценности, их интересует только яйцо.

Лучше всего, если Приветствующие нападут сразу после завершения сделки, как раз после того как персонажи попробуют совершить проверку Природы для опознания яйца. Это позволит продавцам уйти (или сбежать), не принимая участие в сражении, которое тогда пройдёт быстро. Это также даст персонажам возможность просто отдать яйцо, избежав сражения.

Ещё Приветствующие могут выйти на сцену когда персонажей поймали на подмене покупателя, и они не могут придумать отговорку. Такое вмешательство даст персонажам возможность поместить булавку на эльфийке, после чего та бросает яйцо и сбегает со стражниками.

Представленный далее текст для чтения вслух предполагает, что Приветствующие появляются сразу после ухода эльфийки и её телохранителей. В случае необходимости внесите в него изменения.

> Чей-то голос перебивает вас, и вы замечаете в дверном проёме крепкого полуорка с булавой в руках. «Цена выхода из сарая — яйцо. Уверен, вы отдадите его по-хорошему, чтобы я не забрал ещё и ваши жизни».

У входа стоит полуорк **головорез**, возглавляющий банду **разбойников**. Всего присутствуют четыре разбойника: два уже упомянутые выше прячутся на сеновале и ещё два стоят снаружи сарая, по бокам от двери.

Разбойники на сеновале вооружены в дополнение к обычному снаряжению ещё и сетью. Они могут действием сбросить сети через дыры в сеновале; каждый пытается опутать одного персонажа. Персонаж должен совершить спасбросок Ловкости Сл 10, чтобы увернуться от сети. При провале спасброска цель становится опутанной. Для того чтобы избавиться от этого состояния, персонаж должен действием преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10, иначе он получает режущий урон 5 от сети.

Опутанный

- Скорость опутанного существа равна 0, кроме того оно не получает выгоды от любых бонусов к скорости.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки — с помехой.
- Существо получает помеху к спасброскам Ловкости.

Передача яйца

Персонажи могут понять, что яйцо — подделка, и потому спокойно отдать его Приветствующим. В этом случае разбойники вначале что-то заподозрят, но потом посчитают, что им просто повезло. Разбойники спрашивают, зачем персонажам понадобилось яйцо и запугивают, чтобы те не преследовали их, но в остальном ведут себя мирно.

И это всё?!

Если персонажи отдадут яйцо без сражения, они могут закончить мини-приключение за половину запланированного времени, а может и ещё быстрее. Однако, это не проблема.

Если вы считаете, что игроки возмутятся тем, что им не удалось поучаствовать в сражении, пусть четыре разбойника (но не их лидер) последуют за персонажами во Флан и попробуют устроить засаду на входе в город. Возможно, разбойники поймут, что яйцо было фальшивкой, и подумают, что настоящее персонажи где-то прячут.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этой боевой сцены. Кроме того, вы можете добавить головорезу одну или две расовых особенности полуорка, если у вас есть Книга игрока, хотя это не обязательно.

- **Слабый отряд:** уберите двух разбойников, ждущих снаружи сарая
- **Сильный отряд**: добавьте одного разбойника на сеновал
- **Очень сильный отряд**: замените одного из разбойников на сеновале на человека головореза

Завершение

Арфист, как и было обещано, ждёт персонажей в конюшне «Заварника» мадам Фреоны. Если персонажи прикрепили булавку и получили яйцо, Арфист быстро осматривает его и заявляет, что это подделка. Он отдаёт обещанное золото, а также одно *зелье лечения*.

Если персонажи возвращаются без яйца, но уже знают, что это была подделка, Арфист отдаст им деньги, но не даст зелье. Если они получили яйцо, но не смогли прикрепить булавку, они получат ту же награду.

Если они не смогли получить яйцо и не смогли прикрепить булавку, он выдаёт половину обещанных денег в качестве компенсации за попытку.

В любом случае, Арфист предупреждает их:

> «Мы видим всеобщий возросший интерес к драконам. Ходят слухи о появившихся драконах в окрестностях Лунного моря и других местах. Следите за информацией о драконах. Это может спасти вашу жизнь».

Награда

Убедитесь, что игроки записали награду на своих листах записей. Назовите им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл собрание.

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за побеждённых врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для **небоевого опыта** награды указаны в расчёте на каждого персонажа. Небоевой опыт выдаётся всем персонажам в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Враг	Опыт за врага
Бандит	25
Стражник	25
Шпион	200
Головорез	100

Небоевая награда

Задача или достижение	Опыт на персонажа
Успешное прикрепление булавки	50
Возвращение яйца	25

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта.**

Максимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта.**

Сокровище

Персонажи получают на весь отряд указанные ниже сокровища. Они должны попытаться максимально честно разделить его между собой. Для продаваемого снаряжения указана цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как посчитает нужным группа. Если какой-то расходуемый предмет нужен сразу нескольким персонажам, и группа не может сделать выбор, Мастер может определить владельца случайным образом.

Постоянные магические предметы делятся согласно системе. Смотрите врезку, если в награде есть постоянные магические предметы.

Сокровища в награду

Предмет	Цена в золоте
Оплата Арфиста	200

Зелье лечения

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или *Книге игрока.*

Слава

Персонажи из фракции **Арфистов** получают **1 очко славы** за успешное размещение булавки.

Простой

Все персонажи получают по завершении этого мини-приключения **5 дней простоя**.

Награда Мастера

Вы получаете **100 опыта и 5 дней простоя** за каждое собрание, на котором вы проводите это мини-приключение.

Приложение миссии 1: Характеристики монстров / ПМ

Бандит

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс защиты 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Сабля. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к6+1) рубящего урона.

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к8+1) колющего урона.

Стражник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к6+1) колющего урона.

Шпион

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 12
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Анализ +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки два любых языка
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Отход, Рывок или Засада.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника шпиона, и у шпиона нет помехи к броску атаки.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к6+2) колющего урона.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6+2) колющего урона.

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс защиты 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание*: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к10) колющего урона.

Миссия 2: Крики на рассвете

Завтрак прерывается тревожным женским криком.

Вам сказали, что «Заварник» мадам Фреоны это отличное место, где искатели приключений могут найти работу и избежать раздоров, которых полно в других местах Флана. По крайней мере, так всегда было. Мадам Фреона, дородная и угодливая женщина-полурослик, управляющая своим заведением вместе с пятью дочерьми, успела за много лет доказать, что является прекрасной хозяйкой.

После отличного ночного отдыха, Бриз, одна из дочерей мадам Фреоны, подаёт вам отличный завтрак со свежими пирожными и вареньем из диких ягод.

«Мы с сёстрами сами собирали ягоды», — говорит девушка, убирая с лица длинные чёрные волосы. «Говорят, что местные ягоды —» Прежде чем Бриз закончила свою мысль, с улицы раздался дикий крик. Слова разобрать трудно, разобрать можно лишь «помогите» и «семья».

Кричащая женщина

Когда персонажи выйдут на улицу, к женщине средних лет начнут подходить другие люди. Она лежит посреди дороги и истерично кричит, прижимая к себе младенца. Если персонажи её не начнут успокаивать, это сделает другой прохожий, и она сможет рассказать свою историю.

- Её зовут Милливент Мосс. Её семья добывает торф на болоте в часе ходьбы Флана. Ранним утром на её мужа, детей, а также наёмных рабочих напали гоблины.
- Она смогла схватить младшего сына, Бо, и быстро уехать на телеге, увидев лишь, что гоблины угоняют людей на восток. Возможно, они ещё живы.
- Ей нужен кто-то, кто помог бы и спас её семью.

После того как станет известна эта информация, появляются два Чёрных Кулака, стражники, приказывающие разойтись и восстановить движение на улице. Когда Милливент рассказывает им свою историю, они закатывают глаза, вздыхают и говорят, что отвечают только за город. После один достаёт из кошеля небольшой клочок бумаги и протягивает его ближайшему искателю приключений, приказывая провести расследование.

Бумага является долговым обязательством, обещающим владельцу 50 зм из казны за оказанные услуги. Персонажи должны как можно скорее помочь Милливент, хотя у них есть время на сбор снаряжения, одевание доспехов, подготовку заклинаний и вообще, подготовке к приключению.

Выслеживание на болоте

Милливент садит персонажей в телегу и отвозит их на семейную ферму. Она показывает место, где произошло нападение, и повторяет, что гоблины уводили пленников на восток. Она не знает, сколько было гоблинов, и говорит, что их было слишком много, чтобы сосчитать. В момент нападения здесь были муж Халдред, дочери Олина и Китиан, сыновья Куэйл и Волланд, а также шесть наёмных рабочих.

При выслеживании считайте местность заболоченной. Персонажи должны совершить проверку Мудрости (Выживание), чтобы найти следы и идти по ним. Один персонаж может совершать эту проверку, а другой может совершить действие Помощь (предоставляет преимущество к проверке Мудрости первого). Используйте приведённую ниже таблицу для определения результат проверки.

Таблица успеха выслеживания

Проверка Мудрости	Последствия
Менее 7	Добавьте 2 гоблинов в логово
7—11	Добавьте 1 гоблина к логову
11—15	Без изменений
Более 15	Уберите 1 гоблина из логова

Гоблинов можно добавить в комнату 2A или 2C, в дополнение ко всем остальным корректировкам. Вне зависимости от результат проверки, персонажи находят следы гоблинов и могут проследить их до пещер, которые гоблины называют своим домом. В зависимости от результатов проверки Мудрости (Выживание) и умений персонажей (например, следопыты могут автоматически узнать число прошедших существ), выдайте информацию, которую посчитаете уместной:

- Судя по следам, пленников было примерно дюжина.
- Судя по отпечаткам в грязи, сегодня здесь прошло более дюжины существ размером с гоблина.
- Вместе с другими шло существо большего размера. Судя по отпечаткам, это существо больше человека, но не такое большое как огр.

Вход в логово

Пройдя по болоту как минимум час (скорректируйте время в зависимости от результата проверки Мудрости (Выживание)), персонажи доходят до конца следа. Они приходят к устью пещеры в склоне холма, спускающегося в болото. Кусты и низкая растительность позволяют персонажам с лёгкостью подкрасться и понаблюдать.

У входа персонажи видят гоблина, говорящего на Общем с кем-то размером с человека, закутанным в плащ и скрывающим лицо. Голос у него мужской и звучит как человеческий.

Гоблин говорит на ломанном Общем: «Вернулась только одна группа. Они привели пленников. Скоро вернутся другие. Больше людей змеиных монет не нашли».

Человек кивает и говорит: «Отлично. Скажи Горрунку, что мы заплатим много монет и дадим много подарков за найденные драконьи артефакты. Убивайте всех людей, которых найдёте возле дома».

Гоблин кивает и входит в пещеру, а фигура в плаще что-то произносит и исчезает.

Так персонажи должны понять, что это было не обычное нападение гоблинов, и что скоро вернутся другие гоблины. У них очень мало времени для спасения пленников!

Больше у входа в пещеру никого нет, хотя иногда изнутри доносится визг гоблинов и крики людей.

Крики людей по идее не должны быть слышны (прим. переводчика)

Логово гоблинов

Племя гоблинов Дурная Вода переселилось в этот комплекс пещер менее месяца назад. Когда-то здесь жил молодой чёрный дракон, но он погиб в битве с искателями приключений. Сами искатели приключений тоже погибли, оставив это место ничейным.

Гоблины считают, что им очень повезло найти это место, но присутствие дракона привлекло сюда и другие заинтересованные стороны — в частности, Культ Дракона. После того как Культ убил много гоблинов, исследуя пещерный комплекс, обе стороны заключили сделку. Гоблины будут раскапывать и

исследовать бывшее логово дракона, а Культ будет выкупать у них всё, что связано с драконом.

Представитель Жентарима, прослышав, что здесь замечен Культ, вошёл в пещеру, но был захвачен гоблинами. Теперь гоблины по наущению Культа рыщут по окрестностям, чтобы убедиться, что больше в окрестностях нет агентов Жентарима.

Общие характеристики

Потолки. Высота всех потолков в логове кобольдов 3 метра.

Свет. Если не сказано иное, зоны в логове гоблинов не освещены.

2A. Вход

Вход не освещён, но солнце достаточно освещает 3-метровый в ширину проход, чтобы видно было, что он идёт 8 метров и поворачивает на юг. По коридору расставлены груды камней, достаточно большие, чтобы за ними можно было спрятаться.

Если персонажи потратят время на прислушивание, успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 позволит расслышать гортанный голос за восточной стеной, где коридор сворачивает на юг. Эта же проверка позволит разглядеть небольшие отверстия в стене, позволяющие смотреть за коридором.

Груды булыжников достаточно большие, чтобы персонажи могли прятаться за ними. Два **гоблина** за восточной стеной отвлечены, так что успешная проверка Ловкости (Скрытность) Сл 10 позволит персонажам пройти незамеченными.

Если гоблины узнают о чужаках, они начнут стрелять сквозь отверстия в тех, кто находится между их стеной и входом в пещеру. Считайте отверстия бойницами, дающими гоблинам укрытие на три четверти. Выстрелив по две стрелы, гоблины тратят действие на то, что тянут особую верёвку, предупреждающую о чужаках всех в комнате стражи (2C). Обратите внимание, что эту верёвку можно перерезать в комнате с ловушкой (2B).

После этого гоблины остаются в нише, высматривая новых чужаков. Им приказали ни при каких обстоятельствах не покидать пост, и они выполняют приказ.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Слабый отряд:** уберите одного гоблина
- **Сильный отряд:** добавьте одного гоблина
- **Очень сильный отряд:** добавьте двух гоблинов

2B. Комната с ловушкой

Эта комната завалена грязными одеялами и спальниками, мелкими костями съеденных крыс, и прочим мусором от живущих гоблинов. Стены украшены кишащими вшами шкурами.

Поперёк входа в комнату в полуметре над полом натянута **растяжка**. Все существа, проходящие через неё, активируют ловушку. Ловушку можно обнаружить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 10 и отключить успешной проверкой Ловкости Сл 10 при наличии воровских инструментов.

При активации растяжки с потолка падают камни. Все существа в этой области получают дробящий урон 5 (2к4) от падающих камней. Успешный спасбросок Ловкости Сл 10 уменьшает урон вдвое. Эта же ловушка активирует колокольчики в других частях логова.

Если ловушку успешно обезвредить, натягивание верёвки в других частях логова не оказывает никакого эффекта, но гоблины всё равно будут дёргать верёвку и не знать этого.

Волчьи шкуры скрывают **потайной проход** в юго-восточной части комнаты. Проход можно обнаружить, сорвав шкуры, хотя его также автоматически замечают персонажи с пассивным Восприятием 15 и выше.

2C. Комната стражей

В этой комнате находятся три **гоблина** и два **волка**. Если персонажи смогли пройти сюда незамеченными, или если они обезвредили сигнализацию, то они получают раунд неожиданности.

Так же как и в предыдущей комнате, здесь много одеял и ветхой мебели. Видимо, гоблины здесь спят и отдыхают, когда не вытворяют ужасные вещи, которые обычно вытворяют гоблины.

У восточной стены, меж двух дверей, стоят три клетки, в двух из которых сидят по волку. Они рычат и клацают зубами в вашу сторону.

Когда начнётся сражение, один гоблин атакует, а два других бегут к клеткам с волками. Гоблин может действием отпереть клетку и выпустить волка. Если персонажам повезёт, или они всё сделают правильно, они смогут победить гоблинов до того как выпустят волков.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Слабый отряд:** уберите одного гоблина и одного волка
- **Сильный отряд:** замените одного волка на ворга
- **Очень сильный отряд:** замените обоих волков на воргов и откройте клетки

2D. Босс и пленники

Эта комната освещена факелами, и здесь находятся три **гоблина** и **медвежатник** по имени Горрунк, захвативший власть над племенем.

Мебель в этой комнате лучше, чем в предыдущей, есть даже крепкие столы и стулья, немного нормальной еды и питья, и даже большое кресло, стоящее на гранитной плите в дальнем конце. Несколько проходов ведёт из этой комнаты глубже в пещеру.

В комнате стоят несколько гоблинов, и все смотрят в сторону большого медвежатника. В двух больших клетках находятся 11 пленников, захваченных на болоте. Кроме того, в клетке находится и человек в чёрном белье, которое обычно носят под доспехами.

Двенадцатый пленник это **Чааб**, Жентаримский агент, расследовавший деятельность культа в пещерах, но попавший в плен.

Если персонажи смогли до сих пор вести себя скрытно, и не подняли тревогу, то присутствующие существа не насторожены и персонажи получают раунд неожиданности. Если тревога была поднята, то они полностью готовы к приходу персонажей. Если персонажи убивают медвежатника Горрунка, оставшиеся гоблины сдаются. У Горрунка есть ключи от клеток пленников, но замок можно вскрыть ещё и проверкой Ловкости Сл 15, при условии, что персонажа есть воровские инструменты.
Работники с фермы напуганы, но благодарны за спасение, хотя и не могут ничем помочь или предоставить какую-либо информацию. Чааб, однако же, может рассказать следующее:

- Жентарим расследует происходящие вокруг

странные события. До недавних пор здесь обитал чёрный дракон, и у него был какой-то уговор с людьми.
- Этого дракона давно не видно, но люди всё ещё рыщут по окрестностям, вот и Чааб пришёл для расследования.
- Он обнаружил, что дракона убили искатели приключений, которые тоже погибли. Кто-то растащил его сокровища и начал растаскивать части тела мёртвого дракона.
- Чааб попытался покинуть логово и сообщить о находках, но его скрутило несколько десятков гоблинов.
- Гоблины обсуждают с людьми что-то о безопасности в округе. Больше об этом он ничего не знает.
- В этом логове живут десятки, если не сотни гоблинов. Сейчас их мало, потому что многие совершают набег на окрестные земли. Если группа сейчас же не покинет это место, гоблинов придёт слишком много, чтобы их можно было одолеть.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- Слабый отряд: уберите всех гоблинов
- Сильный отряд: добавьте двух гоблинов
- Очень сильный отряд: добавьте четырёх гоблинов

Побег

Если персонажи тут же покинут это место, то они не встретят других гоблинов. Если у вас осталось свободное время, вы можете сделать несколько боевых сцен с гоблинами, нападающими из-за угла или преследующими персонажами.

Сокровище

Работникам с болота нечем отблагодарить за спасение, но Чааб отдаёт за спасение пригоршню драгоценных камней, стоящих 100 зм. Он также отдаёт *зелье лазания*, которое он припас на особый случай. Кроме того, он указывает персонажам, что щит Горрунка на самом деле является чешуйкой чёрного дракона. Действует он как обычный щит, но это трофей, который можно с гордостью носить.

Вознаграждения

Убедитесь, что игроки записали награду на своих листах записей. Назовите им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл собрание.

Опыт

Сложите весь боевой опыт, полученный за побеждённых врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для небоевого опыта награды указаны в расчёте на каждого персонажа. Небоевой опыт выдаётся всем персонажам в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Враг	Опыт за врага
Медвежатник	200
Гоблин	50
Волк	50
Ворг	100

Небоевая награда

Задача или достижение	Опыт на персонажа
Обход или обезвреживание растяжки	25
Спасение всех пленников	50

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении, **75 опыта.**

Максимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении, **100 опыта.**

Сокровище

Персонажи получают на весь отряд указанные ниже сокровища. Они могут попытаться максимально честно разделить его между собой. Для продаваемого снаряжения указана цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как посчитает нужным группа. Если какой-то расходуемый предмет нужен сразу нескольким персонажам, и группа не может сделать выбор, Мастер может определить владельца случайным образом.

Постоянные магические предметы делятся согласно системе. Смотрите врезку, если в награде есть постоянные магические предметы.

Сокровища в награду

Предмет	Цена в золоте
Выплата от Чёрных Кулаков	50
Выплата от Чааба	100
Щит из чешуйки чёрного дракона	50

Зелье лазания

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или *Руководстве Мастера*.

Слава

Персонажи из фракции **Жентарим** получают **1 очко славы** за спасение Чааба.

Простой

Все персонажи получают по завершении этого мини-приключения **5 дней простоя.**

Награда Мастера

Вы получаете **100 опыта и 5 дней простоя** за каждое собрание, на котором вы проводите это мини-приключение.

Приложение миссии 2: Характеристики монстров / ПМ

Гоблин

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)
Хиты 7 (2к6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Навыки Скрытность +6
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки Общий, Гоблинский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Отход или Засада.

Действия

Сабля. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6+2) рубящего урона.

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6+2) колющего урона.

Волк

Средний зверь, неопределённый

Класс защиты 13 (естественный доспех)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	15(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки –
Опасность 1/4 (50 опыта)

Острый слух и нюх. Волк получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на слух и обоняние.

Стайная Тактика. Волк получает преимущество на броски атаки против существа, если хотя бы один из союзников волка находится в 5 футах от этого существа и боеспособен.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 7 (2к4+2) колющего урона. Если цель – существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 11 или быть сбитым с ног.

Ворг

Большое чудовище, нейтрально-злой

Класс защиты 13 (естественный доспех)
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Навыки Восприятие +4
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Воргский, Гоблинский
Опасность 1/2 (100 опыт)

Острый слух и нюх. Ворг совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух или обоняние.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 10 (2к6+3) колющего урона. Если цель — существо, то оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе будет сбито с ног.

Медвежатник

Средний гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс защиты 16 (доспех из шкур, щит)
Хиты 27 (5к8+5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Навыки Выживание +2, Скрытность +6
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Гоблинский
Опасность 1 (200 опыта)

Жестокий. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость урона, когда медвежатник попадает им (уже учтено в атаках).

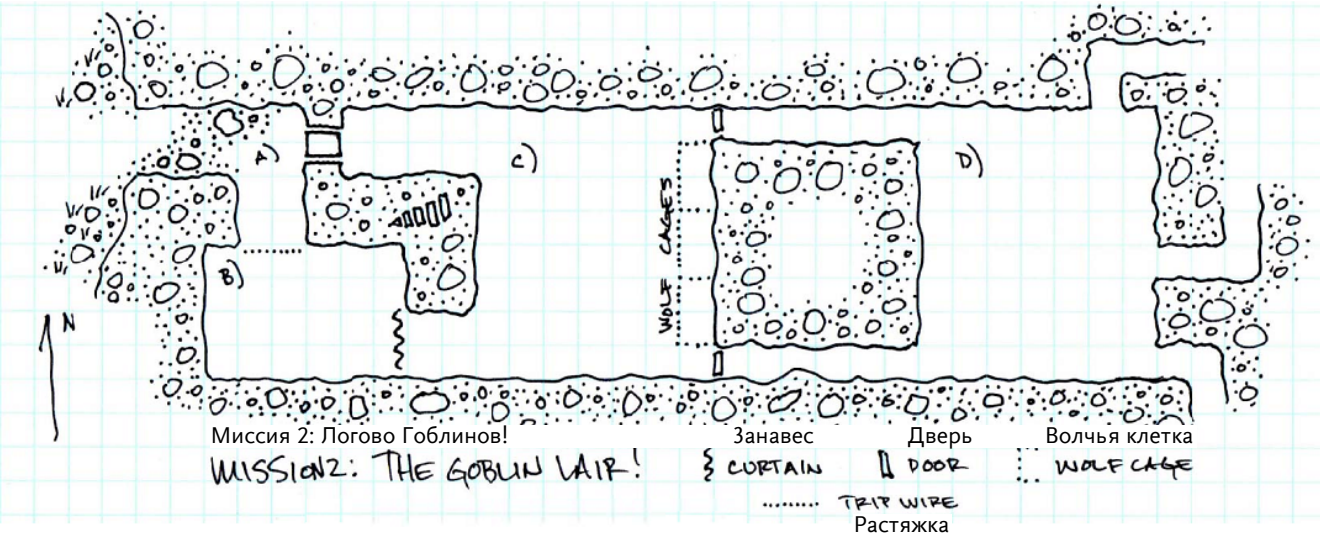
Неожиданная атака. Если медвежатник застаёт существо врасплох и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает дополнительный урон 7 (2к6) от этой атаки.

Действия

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 11 (2к8+2) колющего урона.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание*: 9 (2к6+2) колющего урона в рукопашном бою или 5 (1к6+2) колющег урона при метании.

Дополнение миссии 2: Карта



Миссия 2: Логово Гоблинов! Занавес Дверь Волчья клетка

Растяжка

Миссия 3: Смерть в полдень

Жрец с валхингенского кладбища приходит к персонажам со своей проблемой.

Вам сказали, что «Заварник» мадам Фреоны это отличное место, где искатели приключений могут найти работу и избежать раздоров, которых полно в других местах Флана. По крайней мере, так всегда было. Мадам Фреона, дородная и угодливая женщина-полурослик, управляющая своим заведением вместе с пятью дочерьми, успела за много лет доказать, что является прекрасной хозяйкой.

Народ собирается в «Заварнике» на обед. Младшая из дочерей мадам Фреоны, Грелинда, убирает ваш стол после вкусной трапезы. У неё короткие волосы необычного, медно-зелёного оттенка, и она грубо скидывает вашу посуду на поднос. «Дурацкая работа», — бормочет она себе под нос.

Прежде чем вы что-либо могли ответить, входная дверь распахивается, и в зале возникает сквозняк. Высокий, угрюмый человек оглядывает комнату, и его тяжёлый взгляд останавливается на вас.

Он снимает высокую, чёрную шляпу, под которой оказывается блестящая лысина. «Извините за беспокойство», — говорит он низким монотонным голосом. «Полагаю, вы — наёмные искатели приключений, и мне нужна ваша помощь в одном деле».

Смотритель мёртвых

Мужчина говорит, что он брат Кифи, жрец Келемвора и «Смотритель мёртвых» валхингенского кладбища Флана. Используйте для проведения разговора приведённые ниже заготовки. Помните о времени, разговор должен быть не очень длинным:

- Будучи Смотрителем мёртвых, брат Кифи должен следить за погребением тел и вести записи. Сам себя он называет «смотрителем за всеми постоянными обитателями валхингенского кладбища».
- Он также отвечает за эксгумацию трупов, и в этом-то деле ему и нужна сейчас помощь.
- Жрецам Келемвора попали в руки сведения о том, что одна из стародавних обитательниц кладбища, Ксандрия Веллтран, на самом деле была не человеком, а принявшим человеческий облик зелёным драконом.
- Брат Кифи должен войти в этот склеп и исследовать тело, чтобы подтвердить или опровергнуть домыслы. Он опасается, что там могут быть и другие существа, но другие жрецы Келемвора посмеялись над ним. Поэтому-то брат Кифи ищет искателей приключений, которые сопроводят его.
- Он предлагает персонажам 100 зм за сопровождение, и на случай неприятностей даёт *свиток защиты от зла и добра.*

Если персонажи удовлетворены объяснениями и условиями сделки, брат Кифи идёт с ними в склеп Веллтран на валхингенском кладбище.

Прибыв на место, они с удивлением обнаруживают, что кладбище находится в отличном состоянии, но всё равно создаёт мрачное впечатление. Брат Кифи рассказывает, что Смертный проводник Йовир Гландон, его начальник и старейшина Всепечального Ордена Тихого Савана, лично проверяет состояние всех кладбищ.

Склеп Ксандрии

Потолки. Все потолки в комнатах под склепом высотой в три метра.

Свет. Зоны под склепом ничем не освещены. Потайные двери. В спиральной стене есть три потайные двери. Их можно заметить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 15. Нежить автоматически чувствует их присутствие. Живые существа, проходящие через них, получают 2 (1к4) урона некротической энергией. Нежить, проходящая через них, восстанавливает 2 (1к4) хита.

Склеп Ксандрии это украшенное здание из камня и мрамора, примерно 20 х 20 футов. У брата Кифи есть ключ от него.

Изнутри строение такое же красивое. На стенах вырезаны и нарисованы разнообразные сцены с красивой женщиной в разных местах. Вот она смотрит на покрытый снегом горный пик, вот стоит под проливным дождём, сидит в уютной комнате у ярко горящего камина, поймала в саду ядовитую змею, работает с пузырящимися склянками в лаборатории и многие другие изображения. На крышке стоящего в центре мраморного саркофага вырезана та же прекрасная женщина.

Брат Кифи открывает специальным рычагом саркофаг, и вы видите груду костей. С первого же взгляда видно, что это не человеческие кости — многие из них похожи на драконьи. Также становится понятно, что как минимум половины костей нет.

Среди костей лежат 5 крохотных драгоценных камней: красный рубин, зелёный изумруд, чёрный опал, белый бриллиант и синий сапфир.

Ловушка и секретный проход

После того как побеспокоят останки, прочтите:

Через несколько мгновений после того как вы смогли изучить останки, по склепу разносится скрежещущий звук. Дверь захлопывается и запирается, и судя по шипящему звуку, склеп начинает заполняться каким-то газом. Пахнет он очень неприятно.

Пусть персонажи, если хотят, немного попаникуют. Попытки разбить двери или стены ни к чему не приводят. Единственное, что может помочь, это поиски тайного прохода под саркофагом, и тут требуется быстро соображать. Вы можете определить инициативу и дать персонажам два раунда, пока на них не начнёт действовать газ, а можете дать им действовать и без определения инициативы.

Если персонажи присмотрятся к стенам, полу или саркофагу, они могут заметить несколько странностей:

- Судя по царапинам на полу, он может двигаться. Вы толкаете его, но он не двигается.
- Все драгоценные камни одной формы и размера, и огранены так, чтобы их можно было во что-то вставлять.
- У пяти резных изображений на стенах есть места, куда можно вставить камни.

Каждый камень совпадает с цветом одного из цветных драконов, и изображения по смыслу связаны с кем-то из драконов.

- Бриллиант вставляется в углубление на верхушке заснеженной горы.
- Сапфир вставляется в углубление на начале ветвистой молнии.
- Рубин вставляется в ревущее пламя камина.
- Изумруд вставляется в углубление на клыке ядовитой змеи.
- Опал вставляется в углубление пузырящегося сосуда с кислотой.

Если персонажи за два раунда не заметят связь между драгоценными камнями и углублениями в изображениях, газ причиняет 3 (1к6) урона ядом. Успешный спасбросок Телосложения Сл 12 уменьшает этот урон вдвое. После этого брат Кифи говорит, что камни подходят по размеру к углублениям.

Не заставляйте персонажей совершать ещё один спасбросок, если только они не вставят камни в неправильные места. Но даже в этом случае, пусть это будет единственный спасбросок, после которого брат Кифи даёт ещё одну подсказку о правильном расположении камней.

Когда камни вставлены правильно, газ рассеивается, дверь склепа открывается, а саркофаг отъезжает в сторону, открывая лестницу, спускающуюся во тьму. Следы в пыли показывают, что недавно здесь прошло как минимум два существа человеческого размера. После установки камни уже не вынимаются.

Брат Кифи отказывается спускаться вниз. Он — обычный жрец, без магических и боевых навыков. Однако, он умоляет персонажей сходить и исследовать помещение внизу.

3A. Почётная стража

Лестница круто спускается вниз, а потом проход идёт вперёд, немного изгибаясь направо и вниз.

Проход выходит в зал. Здесь стоят три необычных человеческих скелета, увенчанных драконьими черепами, с мечами в руках. В конце зала на возвышении из красного дерева стоит большое кресло, похожее на трон, сейчас пустое.

Эти три **скелета** пока не оживлены, но могут ожить, если персонажи выполнят определённые действия. Они оживут, если персонаж в этой комнате сядет на трон. Находясь в следующей комнате, отряд тоже может оживить скелетов.

Если кто-нибудь из персонажей сядет на трон, или обыщет трон успешной проверкой Интеллекта (Анализ) со Сл 10, они заметят внизу трона панель на шарнирах. Она защищена **ловушкой с отравленными иглами**, которую можно заметить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) со Сл 15 и обезвредить успешной проверкой Ловкости со Сл 15, при условии что у персонажа, совершающего эту проверку, есть воровские инструменты. Если кто-то откроет панель, не обезвредив ловушку, в него выстреливает игла. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе она получит урон ядом 4 (1к8). В потайном отделении лежит небольшой турмалин, стоящий 50 зм и *свиток понимания языков*.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Слабый отряд**: уберите одного скелета
- **Сильный отряд**: добавьте двух скелетов
- **Очень сильный отряд**: добавьте четырёх скелетов

3B. Комната оживления

Проход идёт дальше и выходит в новую комнату.

В этом зале организована небольшая лаборатория. Столы, стоящие по периметру, заставлены мензурками, сосудами, книгами, котлами и чашечками с реагентами.

На центральном столе у синего глиняного горшка лежит записка. Там написано на Общем «Рахиль, я понял, как закончить процесс. Когда будешь готов, перелей синий горшок в котёл и перемешай. Эффект будет мгновенный, но НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ПЕЙ ПОЛУЧИВШЕЕСЯ ЗЕЛЬЕ».

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 позволит понять, что все книги и реагенты связаны с некромантией, нацеленной на драконов. Это очень сложная магия, персонажи текущего уровня в ней ничего не понимают.

Если персонажи заканчивают описанный процесс, по комнате быстро распространяется густой дым, оживляющий скелетов в предыдущей комнате. Ели персонажи с ними уже сразились, скелеты оживают повторно. Скелеты заходят в комнату, стараясь окружить персонажей, используя в случае необходимости потайные двери.

Персонаж, который по глупости выпьет зелье, должен совершить спасбросок Телосложения Сл 20, иначе он получит 21 (6к6) урона ядом.

Всё присутствующее снаряжение проклято магией. Если его вынести из подземного комплекса, оно рассыплется в ничто.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- Слабый отряд: один символ уже испорчен; уберите одного зомби
- Сильный отряд: каждый раунд все активные символы вспыхивают и лечат одного зомби на 2 (1к4) хита
- Очень сильный отряд: у всех зомби 5 дополнительных хитов; пока не отключат все символы, зомби будут оживать с половиной хитов в следующем раунде после уничтожения

3C. Круг телепортации

Проход идёт дальше и заканчивается последним залом.

Стены этого зала разрисованы под логово дракона: тут нарисованы груды сокровищ, послушники в мантиях, склонившиеся в мольбе, связанные пленники, подготовленные для съедения, и так далее. Центром композиции является ниша в южной стене, где изображена груда монет, достойная быть гнездом большого дракона!

Кроме рисунков на стенах есть четыре больших загадочных символа: на северной, южной, восточной и западной стене. Южный символ находится в нише. В темноте комнаты эти символы слабо мерцают.

В северо-западном углу комнаты на полу нарисован круг для телепортации. Судя по тому, что символы ещё чёткие, он создан недавно. В центре круга торчит толстый металлический жезл, исписанный рунами.

На полу в разных частях комнаты лежат 4 мертвеца. Несмотря на то, что тела похожи на человеческие, на самом деле они сшиты из разных частей, включая части тел драконов.

Пока персонажи взаимодействуют с окружением (трогают, исследуют) происходит две вещи: четыре символа ярко вспыхивают, и четыре тела дёргаются и оживают, становясь четырьмя **зомби**. У всех у них наблюдаются особенности драконов, такие как небольшие крылья, хвосты и длинные шеи.

Во время сражения опишите, что символы вспыхивают, когда зомби атакуют или получают урон. Если персонажи действием совершат атаку, чтобы испортить символ (КЗ 10, 5 хитов) или совершат успешную проверку Интеллекта (Магия) Сл 10, один зомби станет ослеплённым до конца своего следующего хода. Если отключат все символы, зомби перестают двигаться и падают на пол, неоживлёнными. Если персонаж войдёт в южную нишу, появится невидимое силовое поле, отрезающее нишу от остального зала. Силовое поле ничего не пропускает, но исчезает после проверки Интеллекта (Магия) Сл 10 или 5 единиц урона силовым полем. Оно также исчезает после деактивации всех символов.

Золотые монеты в южной нише оказываются бес-

полезными деревянными дисками, выкрашенными в золотой цвет. Больше в комнате ничего ценного нет.

Круг телепортации можно с лёгкостью испортить, делая его бесполезным. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 позволит понять, что этот круг связан с таким же кругом в другом месте, но для их использования нужна сильная магия.

Отчёт брату Кифи

Если персонажи устранили все опасности в залах под склепом, брат Кифи попросит показать ему, что они нашли. Если персонажи пока что не установили связь между некромантией и общей драконьей тематикой, он скажет, что здесь, возможно, пытались создать драколича.

Тут брат Кифи сознаётся, что является членом Альянса Лордов, группы, стремящейся добиться стабильности во Флане, но только не ценой беззакония. Он сообщает, что слухи о драконьей природе Ксандрии попали в Альянс Лордов, а также там знают о Приветствующих, гильдии воров Флана, вот уже месяц крутящейся вокруг всего, что связано с драконами. Приветствующие в этом тоже как-то замешаны.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки записали награду на своих листах записей. Назовите им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл собрание.

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за побеждённых врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для **небоевого опыта** награды указаны в расчёте на каждого персонажа. Небоевой опыт выдаётся всем персонажам в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Враг	Опыт за врага
Скелет	50
Зомби	50

Небоевая награда

Задача или достижение	Опыт на персонажа
Решение головоломки с камнями без подсказок	25
Зачистка склепа	50

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении, **75 опыта.**

Максимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении, **100 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают на весь отряд указанные ниже сокровища. Они могут попытаться максимально честно разделить его между собой. Для продаваемого снаряжения указана цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как посчитает нужным группа. Если какой-то расходуемый предмет нужен сразу нескольким персонажам, и группа не может сделать выбор, Мастер может определить владельца случайным образом.

Постоянные магические предметы делятся согласно системе. Смотрите врезку, если в награде есть постоянные магические предметы.

Сокровища в награду

Предмет	Цена в золоте
Выплата от брата Кифи	100
Маленький турмалин	50

Свиток заклинания: Защита от зла и добра

Этот *свиток заклинания* содержит одно заклинание *защита от зла и добра*. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах и Руководстве Мастера.

Свиток заклинания: Понимание языков

Этот *свиток заклинания* содержит одно заклинание понимание языков. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах и *Руководстве Мастера*.

Слава

Персонажи из фракции **Альянс Лордов** получают **1 очко славы** за помощь брату Кифи.

Простой

Все персонажи получают по завершении этого мини-приключения **5 дней простоя.**

Награда Мастера

Вы получаете **100 опыта и 5 дней простоя** за каждое собрание, на котором вы проводите это мини-приключение.

Приложение миссии 3: Характеристики монстров / ПМ

Скелет

Средняя нежить, законопослушно-злой

Класс защиты 13 (остатки доспеха)
Хиты 13 (2к8+4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

Уязвимость к урону дробящее
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6+2) колющего урона.

Зомби

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс защиты 8
Хиты 22 (3к8+9)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

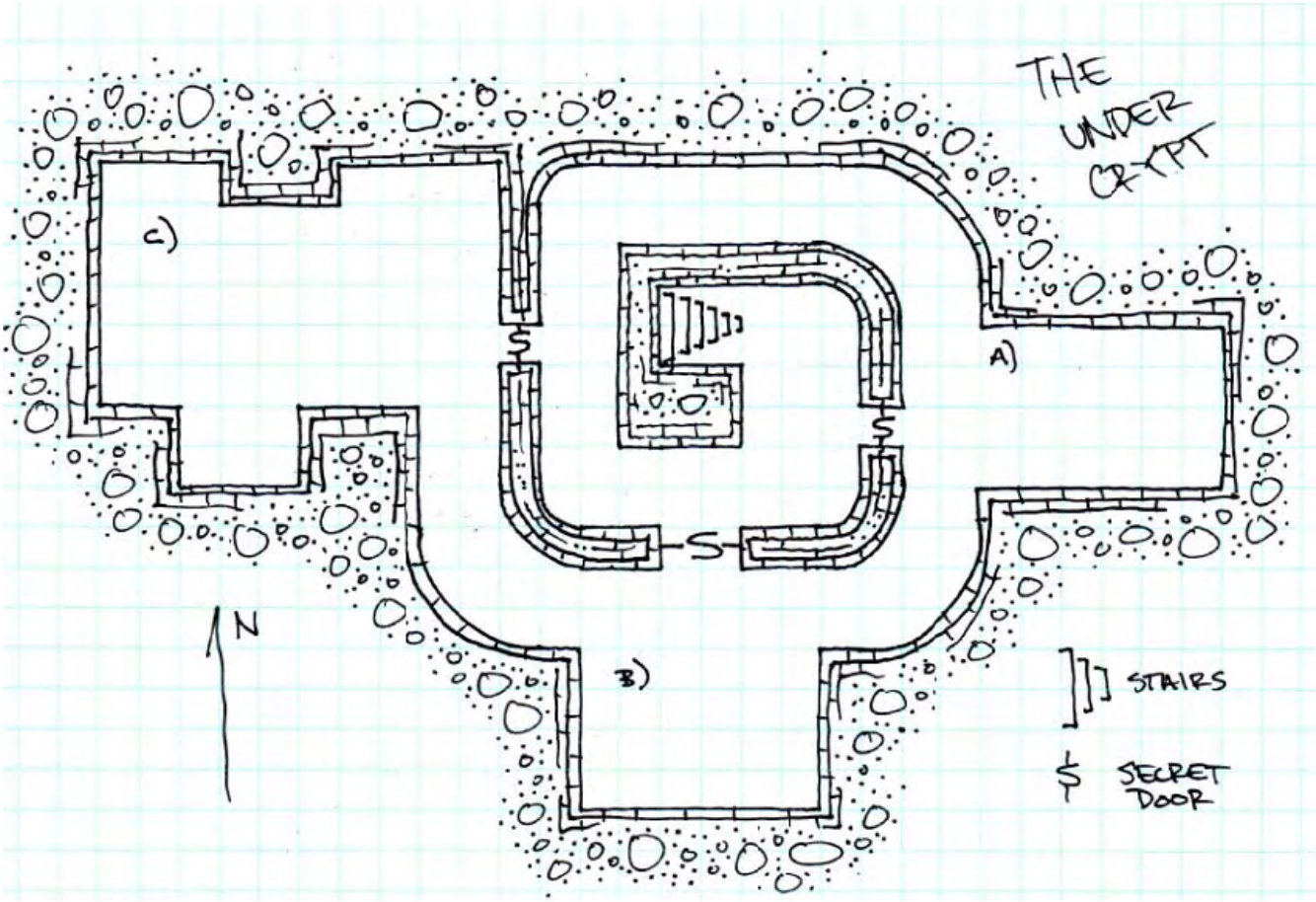
Спасброски Мдр +0
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость Нежити. Если урон понижает хиты зомби до 0, он должен пройти спасбросок Телосложения против Сл 5 + полученный урон, если только урон не от сияния или критического попадания. При успехе хиты зомби вместо этого снижаются до 1.

Действия

Удар. *Рукопашная атака оружием*: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к6+1) дробящего урона.

Приложение миссии 3: Карта



Миссия 4: Шок за ужином

К персонажам обращается полуорк, которому нужна помощь в нахождении мощного магического предмета.

Вам сказали, что «Заварник» мадам Фреоны это отличное место, где искатели приключений могут найти работу и избежать раздоров, которых полно в других местах Флана. По крайней мере, так всегда было. Мадам Фреона, дородная и угодливая женщина-полурослик, управляющая своим заведением вместе с пятью дочерьми, успела за много лет доказать, что является прекрасной хозяйкой.

Этим вечером «Заварник» забит народом, так как на ужин пришло много голодных посетителей. Молодая женщина полурослик по имени Блайзетта, очевидно, одна из дочерей Фреоны, носит синий платок на голове и подаёт вам блюда. Несмотря на тяжёлый вечер она пытается улыбаться.

Когда она тходит к другому столику, к вам подсаживается полуорк и скалится зубастой улыбкой. «Ведите себя как обычно, — говорит он, стиснув зубы, — но слушайте внимательно. Жизнь всех окружающих может быть в опасности. Меня зовут Бахрелл Каах. Я представляю Изумрудный Анклав, группу, которая наблюдает за тем, что происходит во Флане и за его пределами. Один приятель рассказал мне о потенциально опасном магическом предмете, который пронесли сюда, в «Заварник». Мы не знаем, что это и у кого этот предмет, и мне нужна ваша помощь для его поисков. Вы можете разделиться и поговорить с подозрительными личностями, чтобы выяснить, нет ли у них каких опасных предметов? Никто не должен знать, чем вы занимаетесь, так как владелец может пустить его в ход, если узнает о нас».

В этом мини-приключении мало сражений, а может, их и вовсе не будет. Персонажи должны понять, что происходит, вначале, найдя магический предмет, потом, остановив энергию, которую он испускает, и в конце оказав помощь жертвам, пока они не погибли.

Бахрелл отправляется говорить с Блайзеттой, оставив персонажей рассматривать других посетителей «Заварника». Когда персонажи осмотрятся, найдётся шесть столов с возможными кандидатами. Каждый персонаж должен выбрать себе свой стол.

Во время этого расследования используйте Сл 10[1] в качестве целевого числа для всех проверок характеристик и навыков, совершаемых персонажами, но вы можете увеличивать и уменьшать это число в зависимости от ситуации.

Стол 1

Дикая эльфийка ест одна. В таком прекрасном заведении она выглядит неуместной. На ней надет кожаный доспех, грязный от пота, грязи и пятен от растений. У неё за спину перекинут отличный лук из необычного фиолетового дерева.

Активация *обнаружения магии* показывает, что в рюкзаке у неё есть что-то магическое. Это *зелье лечения.*

Если к ней подойти, эльфийка кивает, но ничего не говорит. Если с ней заведут беседу, она говорит, что её зовут Суррук. Она две недели патрулировала Трепещущий лес, чтобы коварные фейские существа никого не беспокоили. Недавно она взяла несколько дней отдыха, и хочет начать их со вкусного ужина.

Для опознания необычного дерева, из которого изготовлен лук, требуется успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 15. В случае успеха становится понятно, что лук изготовлен из моркантового капа; редкого дерева, растущего только в Трепещущем лесу.

Стол 2

Здесь ужинают две старые человеческие женщины, но они больше оглядываются по сторонам, чем разговаривают между собой.

Активация *обнаружения магии* даст знать, что ожерелье одной из женщин излучает магию. Это обычное заклинание, поддерживающее украшение чистым и не дающее ему тускнеть.

Если к ним подойти, пожилые леди улыбаются и приветствуют персонажей. Их зовут Эсма и Ева, и это две вдовы, встречающиеся здесь раз в неделю, чтобы посплетничать и понаблюдать за окружающими. Если персонаж сможет вставить слово, перебив словоохотливых дам, они могут дать вводную информацию о Суррук (стол 1), Янне (стол 3) и Шуйлере (стол 4). Других они не знают, но они более чем рады посплетничать и попридумывать небылицы.

Стол 3

Пожилой человек мужчина и дварфийка ужинают вместе, что-то оживлённо обсуждая. Они не похожи на искателей приключений, так как оба одеты в красивую одежду.

Активация *обнаружения магии* показывает, что в рюкзаке мужчины что-то излучает магию. Внутри находится большая стеклянная сфера, в которой на толстой подложке лежит зачарованный драконий зуб, который позже начнёт создавать проблемы. Если к ним подойти, мужчина говорит, что у них частная беседа. Дварфийка подтверждает его слова. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) даёт понять, что человек хочет, чтобы от него отстали. Если персонаж попытается забрать сумку мужчины или заглянуть в неё, тот быстро хватается за неё. К несчастью, при этом сумка стукается о ножку стола, сфера лопается и выпускает ужасное заклинание, хранящееся в зубе. Человек становится первой целью молнии.

Прежде чем продолжать, убедитесь, что все остальные персонажи успели закончить беседу за другими столами.

Стол 4

Полуэльф ужинает один, играя с едой с брюзгливым выражением на лице и делая заметки в небольшой книжице.

Активация *обнаружения магии* показывает, что его перо магическое. Эта магия поддерживает перо заточенным и удерживает чернила.

Если к нему подойдут, полуэльф поднимет взгляд, сбитый с толку тем, что его прервали. Вернувшись к своему занятию, он представляется Шуйлером, ресторанным критиком. Он спрашивает, ел ли персонаж когда-нибудь где-нибудь настолько же ужасно приготовленную пищу. Шуйлер указывает на тарелку и говорит, что повар взял слишком много сафлорового масла, но эта штука слишком жгучая, чтобы использовать её в таких количествах. Персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта (Природа) Сл 10 знает, что сафлор растёт только в Трепещущем лесу.

Стол 5

Здесь в одиночестве ужинает драконорождённая женщина с бледной чешуёй. Во время еды она постоянно нервно оглядывается.

1 Однако ниже попадаются Сл 15. Видимо, Сл10, если не сказано иное.

Магию на ней и вокруг неё обнаружить не получается.

Если к ней подойдут, драконорождённая напряжётся, как если бы персонаж собирался на неё напасть. Если её успокоят, она представится Хальдой (псевдоним), и что она пришла в город навестить свою семью (ложь). В действительности же её зовут Миннитой, и она планирует поискать в северных горах сокровища. Однако, на неё уже два раза нападали разбойники Флана, и все пялятся на неё из-за родства с белыми драконами.

Стол 6

У бара ужинают три полурослика, одетые в яркие пёстрые одежды. Они говорят громко, но на непонятном языке.

Один из полуросликов носит кошель, излучающий слабую магию[2]. В кошеле находится порошок, который становится белым облаком, когда его кидают на землю. Они используют его на выступлениях.

Когда к полуросликам, которых зовут Таун, Тэйн и Тайн, подойдут, они прерывают свой разговор и вопросительно смотрят на персонажа. Они отвечают только непонятным бормотанием и кивками, пока персонаж как-нибудь не развлечёт их. В этом случае полуросли произносят свои имена и говорят, что они — тройняшки, работающие акробатами в бродячей труппе, которая сейчас выступает во Флане.

Молния

После того как за третьим столом разобьётся сфера произойдёт следующее:

Человек делает рывок, пытаясь отобрать то, что он пытался спрятать. Раздаётся звон лопнувшего стекла, и человек с криком окутывается синей потрескивающей энергией. Он падает на пол, зажав в руке похожий на кинжал предмет, вытащенный из сумки. Дварфийка отбрасывает стул и бежит к дверям.

Здесь у персонажей есть разные варианты. Кто-то может осмотреть человека, кто-то может побежать за дварфийкой, а остальные могут осмотреть зуб синего дракона.

Вы, как Мастер, должны установить скорость повествования. Вы можете попросить отряд проверить инициативу для отслеживания очерёдности действий. Если персонажи разделятся, вам станет сложнее. Позвольте им идти в разные стороны, но быстро переключайтесь между группами, чтобы все были вовлечены. Если кто-то отдалится слишком далеко, придёт агент Изумрудного Анклава Бахрелл Каах, который и соберёт всех в одном месте.

Дальнейшие события

Персонажи, осматривающие корчащегося мужчину, видят, как его тело пожирает молния. Успешная проверка Интеллекта (Магия или Природа) Сл 10 позволит понять, что молния определённо магическая, а не естественная, и явно не собирается исчезать. Кроме того, несчастную жертву не вылечить и непонятно как прервать это заклинание.

В руке у мужчины крепко зажат длинный, похожий на кинжал зуб. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 15 позволит понять, что это зуб синего дракона. Вырывание из рук мужчины зуба (или любые контакты с теми, кто охвачен этой энергией) требует проверки Силы Сл 10 и причиняет 2 (1к4) урона электричеством при каждой попытке.

Зуб тёплый на ощупь и пульсирует в ритм с потрескивающей энергией. Проверка Интеллекта (Магия) Сл 10 позволяет понять, что зуб может заключить молнию в себе, но только если молния перепрыгнет на того, кто его держит (если персонажи не узнают этого сейчас, они узнают это позже).

Через несколько секунд (или через один раунд) мужчина обмякает, когда молния перепрыгивает на Шуйлера, сидящего за четвёртым столом. Молния перепрыгивает на ближайшее существо, каким-то образом контактировавшее с Трепещущим лесом[3]. Шуйлер ел масло из сафлора, собранного в Трепещущем лесу, и потому становится следующей жертвой.

Поимка дварфийки

Убегающая дварфийка — Янна Молотогранная, высокоранговый представитель Железноруких, гильдии кузнецов Флана. Здесь она была для покупки зуба синего дракона у человека, который пообещал, что эта магия пригодится гильдии. Она не знала, какая именно магия хранилась в зубе.

Персонажам нужно совершить проверку Силы Сл 10, чтобы удержать её на месте, а потом проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 10, чтобы разговорить её. Она почти ничего не знает о человеке с зубом, кроме того, что зуб принадлежал синему дракону, жившему в Трепещущем лесу.

Перехват молнии

Теперь, когда у персонажей есть вся информация, и они видят мечущуюся молнию, осталось узнать, почему молния бьёт одних и игнорирует других, а потом заполучить драконий зуб и стать следующей целью молнии.

Однако, через несколько секунд после того как молния перескочила с первой жертвы, начинает происходить что-то странное.

Мужчина выглядел мёртвым, но он начинает шевелиться и встаёт на ноги. Прямо с закрытыми глазами идёт он к двери. Он выходит из здания, останавливается посреди улицы, и стоит, словно чего-то ожидая.

Мужчина жив. Тот, кто прикоснётся к нему, получает 1к4 урона электричеством. Любая последующая атака, причиняющая урон, убьёт его, но он всё равно продолжит идти вперёд, управляемый заклинанием. Его можно удержать успешной проверкой Силы Сл 10, но тот, кто держит его, каждый раунд получает 2 (1к4) урона электричеством.

Все, с кого перепрыгивает молния, тоже выходят на улицу, соединяют руки и формируют большой круг из потрескивающей энергии. Больше эти странные события ни к чему не приводят.

Последовательность жертв

Начинает молния с исходного мужчины. Покончив с ним, она перепрыгивает на Шуйлера, который съел много сафлорового масла. Следующей жертвой станет эльфийка Суррук, у которой есть лук, сделанный из моркантового капа.

Покинув Суррук, заклинание выходит через окно и падает на молодую дварфийку с плетёным ожерельем из цветков сафлора. Покинув её, оно атакует эльфа, торгующего в палатке на улице цветами, среди которых есть и сафлор.

Если к этому моменту персонажи так и не поняли логику выбора жертв, на улицу выбежит Бахрелл, который и поможет решить головоломку.

Для того, чтобы поймать заклинание в зуб, персонаж должен держать зуб, покрыть себя цветами из палатки торговца (или как-то ещё оказаться связанным с лесом), и стать ближайшей следующей жертвой заклинания.

2 Тип ауры не указан. Она может быть разной.

3 Если вы будете проводить модуль 1-8, то имеет смысл уже сейчас рассказать про Трепещущий Лес, а именно, что туда нельзя ходить.

Когда это произойдёт, молния падает на этого персонажа, несколько раз кружит вокруг него и влетает в зуб.

После этого все жертвы заклинания падают без чувств, но живые (те, кого персонажи атаковали, падают мертвецами).

Завершение

Если мужчина, ставший первой жертвой (его зовут Третт) ещё жив, он говорит, что он — просто торговец, купивший зуб у бродячего отряда. Они показали ему, как с помощью зуба можно разогревать и обрабатывать металлы в кузнице, вот он и купил его для перепродажи гильдии кузнецов.

Бахрелл благодарит персонажей за помощь, и даёт им 100 зм за помощь. Он хочет забрать драконий зуб в Изумрудный Анклав для исследований. Очевидно, что оставлять его без присмотра очень опасно. Если персонажи добровольно отдадут зуб, он вручит им ещё и *зелье лечения*. Если они не отдадут зуб, то персонажи могут оставить его себе, но если он будет с ними более суток, он станет их проклятьем, даровав уязвимость к урону электричеством.

В конце полуорк скажет, что следит за всеми гильдиями. Они набирают в городе всё больше и больше влияния, и в следующие месяцы это может во что-то вылиться.

Награда

Убедитесь, что игроки записали награду на своих листах записей. Назовите им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл собрание.

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за побеждённых врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для **небоевого опыта** награды указаны в расчёте на каждого персонажа. Небоевой опыт выдаётся всем персонажам в отряде, если не сказано иное.

Небоевая награда

Задача или достижение	Опыт на персонажа
Определение логики выбора жертв без подсказок	25
Поимка молнии	75

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении, **75 опыта.**

Максимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении, **100 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. ена в золоте, указанная для продаваемых предметов – это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду[4]

Предмет	Цена в золоте
Награда от Бахрелла Кааха	100
Маленький турмалин	50

Зачарованный зуб синего дракона

Персонаж, владеющий этим предметом более суток, получает уязвимость к урону электричеством.

Зелье лечения

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или *Книге Игрока*.

Слава

Персонажи из фракции **Изумрудный Анклав** получают **1 очко славы** за поиски зуба дракона.

Простой

Все персонажи получают по завершении этого мини-приключения **5 дней простоя.**

Награда Мастера

Вы получаете **100 опыта и 5 дней простоя** за каждое собрание, на котором вы проводите это мини-приключение.

4 Турмалина в миссии не попадается, это видимо опечатка авторов - копирование из миссии 3

Миссия 5: Опасность на закате

Гному нужна помощь в спасении дочери от подлых и коррумпированных Чёрных Кулаков.

Вам сказали, что «Заварник» мадам Фреоны это отличное место, где искатели приключений могут найти работу и избежать раздоров, которых полно в других местах Флана. По крайней мере, так всегда было. Мадам Фреона, дородная и угодливая женщина-полурослик, управляющая своим заведением вместе с пятью дочерьми, успела за много лет доказать, что является прекрасной хозяйкой.

Когда солнце, наконец, село на западе, вы решили промочить горло перед сном. Задержавшуюся публику обслуживает Уитли, одна из дочерей Фреоны. Её поразительные белые волосы сплетены в тугую косу. Она мастерски орудует чайниками, кружками с элем, кувшинами с элем и прочими кружками и кубками.

Дверь в «Заварник» открывается, впуская обеспокоенного гнома. Одежда на нём сшита из лоскутов, а в грубых руках он нервно теребит свою шляпу.

Он печально оглядывает комнату, пока его глаза не нашаривают вас. Он торопливо подходит, игнорируя взгляды и шёпот других посетителей. «Вы искатели приключений? Моя дочь попала в беду. Вы меня выслушаете? Я могу заплатить!»

Гном в беде

Когда персонажи соглашаются его выслушать, гном рассказывает описанные ниже факты. Помните о времени, отведённом на собрание.

- Это ремесленник по имени Рилло Свинцепроб. Его дочь зовут Виллона. После того как умерла её мать, девочка стала дикой и безутешной. С тех пор у неё постоянные проблемы с законом.
- Большая часть преступлений была незначительными оскорблениями, за которыми следовал штраф или несколько дней тюрьмы, но очень уж она примелькалась стражникам, Чёрным Кулакам.
- Прошлой ночью, когда Виллона была в доме у отца, стражники пришли и арестовали её, не выдвигая обвинений.
- Раньше она уже была в замке Вальево, и сегодня днём Рилло пошёл туда, чтобы внести за неё залог. Однако, в этот раз, когда он пришёл к стояновским вратам, ему сказали, что в замковой тюрьме её нет. Рилло пытался найти её, подкупив стражников, но никто о ней ничего не слышал.
- Запаниковав, он бросился спрашивать о ней в злачных районах. Он нашёл карманника, рассказавшего о тайной тюрьме, в которой небольшая группа Чёрных Кулаков втайне от своего руководства пытает и убивает пленников. По слухам, Виллону забрали туда по подозрению в краже чего-то ценного у одного из этих стражников.
- Начальство Чёрных Кулаков вряд ли знает об этой тайной тюрьме, но и вряд ли стражники сами её себе построили.
- По слухам, тюрьма расположена под руинами Лицея Чёрного Лорда. Оставшееся от Лицея пожарище давно облюбовали бездомные и нищие, но стражники нашли и захватили тайные комнаты в подвалах. Туда ведёт потайной ход из пещер на берегу реки Стоянов.
- Если персонажи сходят туда и узнают, как вызволить его дочь, Рилло заплатит за информацию 50 зм. Если отряд сможет сразу спасти её, он подарит им ещё и отличное увеличительное стекло.

Тайная тюрьма

Потолки. Высота потолка во всех комнатах тюрьмы — 3 метра.

Свет. Все зоны тайной тюрьмы скудно освещены факелами.

Звуки. Иногда по тюрьме эхом раздаются стоны, крики и мычание пленников.

Камни. В зоне 3B есть участки с россыпями камней. Эти участки считаются труднопроходимой местностью.

Рилло провожает персонажей до тайного входа, который представляет собой обычный туннель, начинающийся у реки и идущий под Флан, в потайные комнаты под разрушенным Лицеем. Туннель не охраняется и вьётся несколько сотен метров, пока не оканчивается дверью. В отличие от самого туннеля, камень вокруг двери хорошо обработан.

Проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10, совершённая прислушивающимся у двери персонажем, позволит услышать редкие всхлипывания и непонятное бормотание.

Дверь заперта, и для вскрытия замка требуется проверка Ловкости Сл 10, при условии что у персонажа есть воровские инструменты. В противном случае дверь вышибается проверкой Силы Сл 10. Выбивание двери автоматически приводит стражей в зоне 3B в состояние готовности.

3A. Пленники

В этой комнате находятся восемь клеток, в пятерых из которых есть пленники, тут же начинающие умолять вас выпустить их. Восточная дверь заложена на засов с этой стороны, и ещё одна дверь есть в южной стене. В центре комнаты прочно закреплено каменное кресло, а на стенах висят пыточные инструменты.

Когда пленники увидят персонажей, они начинают просить выпустить их. Этот шум может привлечь внимание стражников. Для того, чтобы успокоить преступников, нужно преуспеть в проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15.

Из пятерых присутствующих пленников четверо находятся в ужасном состоянии от голода и обезвоживания. Они смогут идти сами, но драться не в состоянии. У двоих отрезано по уху, верный признак того, что это Приветствующие, члены местной гильдии воров. Двое других попались Чёрным Кулакам по другим причинам. Если пленников спросят о Виллоне, они ответят, что её бросили в Дом Забав, и указывают на восточную дверь, запертую с этой стороны.

Последний пленник — **культист**[5], сошедший с ума от долгого заточения и воздействия обелисков из зоны 3C. Когда его выпустят из клетки, он нападёт на ближайшее существо. Персонаж, поговоривший с ним предварительно и преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10, может понять, что он не просто безумный, а ещё и буйный, и нападёт, если его выпустят. Если бой продолжается больше одного раунда, шум привлекает внимание стражников.

3B. Комната стражников

Эта дверь не заперта. Обитатели не обращают особого внимания на то, что происходит в соседней комнате, если не пришлось ломать входную дверь, фанатик не напал и персонажи смогли успокоить пленников.

5 Параметров авторы не приводили. Можно взять культиста из другого модуля.

В центре комнаты стоит стол и несколько стульев, а у стен стоят несколько коек. В углу расположена небольшая печка-буржуйка.

Четыре **стража** играют в карты, а большая собака (характеристики **волка**) спит рядом на соломенной подстилке. Стражи находятся здесь в свободное время, а не во время несения службы. Из-за этого они не носят доспехов и у них нет щитов (КЗ равен 11). Оружие, однако, находится при них.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этой боевой сцены:

- **Слабый отряд**: уберите двух стражей
- **Сильный отряд**: на стражей надеты доспехи
- **Очень сильный отряд**: стражи одеты в доспехи и добавьте ещё одного волка

3С. Дом Забав

Эта область — дом жуткого существа. Когда стражи уже готовы убить пленника, или если они хотят свести пленника с ума, чтобы позже допросить его, они запирают его в этом зале.

Раньше это был величественный зал, но сейчас это обычные руины. Стены обвалились, и за ними видна обычная земля.

В центре комнаты стоит клеть с обелиском, покрытым рунами, окружённая другими обелисками из чёрного камня. В клетке на полу, прислонившись спиной к обелиску, сидит молодая женщина-гном, одетая в простую серую тунику. Она раскачивается, держась за голову руками, приговаривая безумным шёпотом: «Выхода нет. Выхода нет».

В этой части подземелья живёт **грик** (отмечен буквой **G** на карте). Сейчас он прячется, но нападёт на первого же персонажа, который подойдёт к клетке. На карте обозначены места, в которых обвалился потолок. Это труднопроходимая местность. Обычно из-за обелисков грик не углубляется в комнату, но с приходом персонажей он не может устоять. Когда приходят персонажи, грик прячется.

Обелиски. Каждый раз, когда в пределах 5 футов от колонны проходит существо, в него посылается импульс магической энергии. Вызвавшее срабатывание существо должно совершить спасбросок Мудрости Сл 13, иначе оно станет испуганным на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при спасении. Если спасбросок существа успешен, или эффект окончил действие, существо получает иммунитет к этому эффекту на следующие 24 часа. Все обелиски считаются единым источником этого эффекта.

Испуганный

- Испуганное существо совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки, пока источник его страха находится в пределах его линии обзора.
- Существо не способно добровольно приблизиться к источнику своего страха.

Обелиски старые и хрупкие, и их можно уничтожить (КЗ 8, 5 хитов). Их можно перевернуть успешной проверкой Силы Сл 5. Однако после любого из этих двух действий потолок вокруг обелиска обрушается, причиняя 7 (2к6) дробящего урона всем существам в клетках, смежных с обелиском, и сбивая их с ног. Существа, совершившие успешный спасбросок Ловкости Сл 10, получает только половину урона и не сбивается с ног. Не забывайте при этом о сопротивляемости к урону грика.

Клетка. В центре комнаты стоит клетка, в которой стражники пытают пленников. Она весьма небольшая, взрослый человек в ней только-только смоет стоять, но благодаря своему размеру, Виллона может в ней сидеть. Когда сюда входят персонажи, она сидит спиной к входу. Дверь находится в северной стенке клетки.

Виллона (обозначена на карте буквой **V**) не будет самостоятельно передвигаться. Но если ее кто-то попытается поднять и перенести, она будет сопротивляться. Персонажу надо будет использоватьдействие, чтобы схватить ее, и ее изворачивание при переносе означает, что персонажу придется двигаться с половинной скоростью. Персонаж может потратить действие, чтобы успокоить Виллону при успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, то идти она все равно не сможет, но по крайней мере не будет сопротивляться переносу.

Второй спасатель

После того как персонажи разберутся с гриком, они могут вернуться в комнату с клетками. Они обнаружат, что кое-кто ждёт их там.

Перед дверью в тоннель стоит эльфийка. В её руках лук и она целится стрелой в вас. «Опустите её и уходите. Вы не заберёте её никуда и не станете пытать её дальше. Вас может быть и больше, но некоторые из вас точно не переживут бой, если вы попытаетесь забрать её».

Эльфийку зовут Илливией (используйте статистику **разведчика**), она член Ордена Перчатки - группы, посвятившей себя борьбе с тиранией рыцарей Чёрного Кулака. Виллона также является членом Ордена Перчатки.

Пока персонажи не совершают явных действий против Илливии, она не вступает в бой. Если у персонажей получается вывести Виллону из её ступора, преуспев в проверке Мудрости (Медицина) Сл 10, гнома подтвердит, что Илливия её друг.

В любом случае, причина по которой Виллона оказалась в заключении спрятана на ней. Она украла карту у Чёрных Кулаков, которая по слухам, ведёт к логову белого дракона в горах к северу. Она сделала накладку фальшивой кожи на подошве своей правой ноги, в которой спрятала украденную карту.

Пока персонажи позволяют Виллоне и Илливии держать у себя карту, чтобы доставить её в Орден Перчатки, никаких враждебных действий не будет. Более того, Илливия вознаградит персонажей дополнительными 50 зм и зельем лечения.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- Слабая группа: грик ранен у него всего 13 хитов
- Сильная группа: обелиски пульсируют каждый раунд после того, как персонаж впервые активирует один из них. Это предписывает каждое существо в 5 футах от обелиска проходить спасбросок или войти в состояние Страх
- Очень сильная группа: тоже что и для Сильной группы, плюс у грика 40 хитов

Рилло с облегчением получает свою дочь назад и предлагает персонажам обещанное вознаграждение. Виллона и Илливия рассказывают персонажам, что рыцари Черного Кулака - тираны и держат в страхе честных граждан Флана, а их интерес ко всему связанному с драконами - дурной знак для города.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игро-

ки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для **не боевого опыта**, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые Награды

Имя противника	Опыт за противника
Стражник	25
Грик	450
Скаут	100
Волк	50

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт для персонажа
Освободить пленников	25
Спасение Виллоны	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - 75 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - 100 опыта.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Оплата от Рилло	50
Увеличительное стекло от Рилло	50
Оплата от Илливии	50

Зелье Лечения

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или *Книге Игрока*.

Слава

Персонажи, принадлежащие к **Ордену Перчатки**, получают **1 очко славы** за спасение Виллоны.

Время простоя

Каждый персонаж получает **пять дней простоя** по завершении этого приключения.

Награда Мастера

Вы получаете **100 опыта и пять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

Дополнение миссии 5: Характеристики монстров / ПМ

Стражник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
В 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. *Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к6+1) колющего урона.

Грик

Средний монстр, нейтральный

Класс защиты 14 (природный доспех)
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт., взбирание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	14(+2)	11(+0)	3(-4)	14(+2)	5(-3)

Сопротивление урону дробящее, колющее, режущее от не магического оружия
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки -
Опасность 2 (450 опыта)

Каменный Камуфляж. Грик получает преимущество на проверки Ловкости (Скрытности) для того чтобы скрыться на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Грик совершает одну атаку щупальцами. Если атака попадает, грик может провести одну атаку клювом по той же цели.

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к6+2) режущего урона.

Клюв. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

Волк

Средний зверь, неопределённый

Класс защиты 13 (естественный доспех)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	15(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки –
Опасность 1/4 (50 опыта)

Острый слух и нюх. Волк получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на слух и обоняние.

Стайная Тактика. Волк получает преимущество на броски атаки против существа, если хотя бы один из союзников волка находится в 5 футах от этого существа и боеспособен.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 7 (2к4+2) колющего урона. Если цель – существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 11 или быть сбитым с ног.

Разведчик

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 13 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8+3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	11(+0)

Навыки Природа +4, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и зрение. Разведчик получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на слух и зрение.

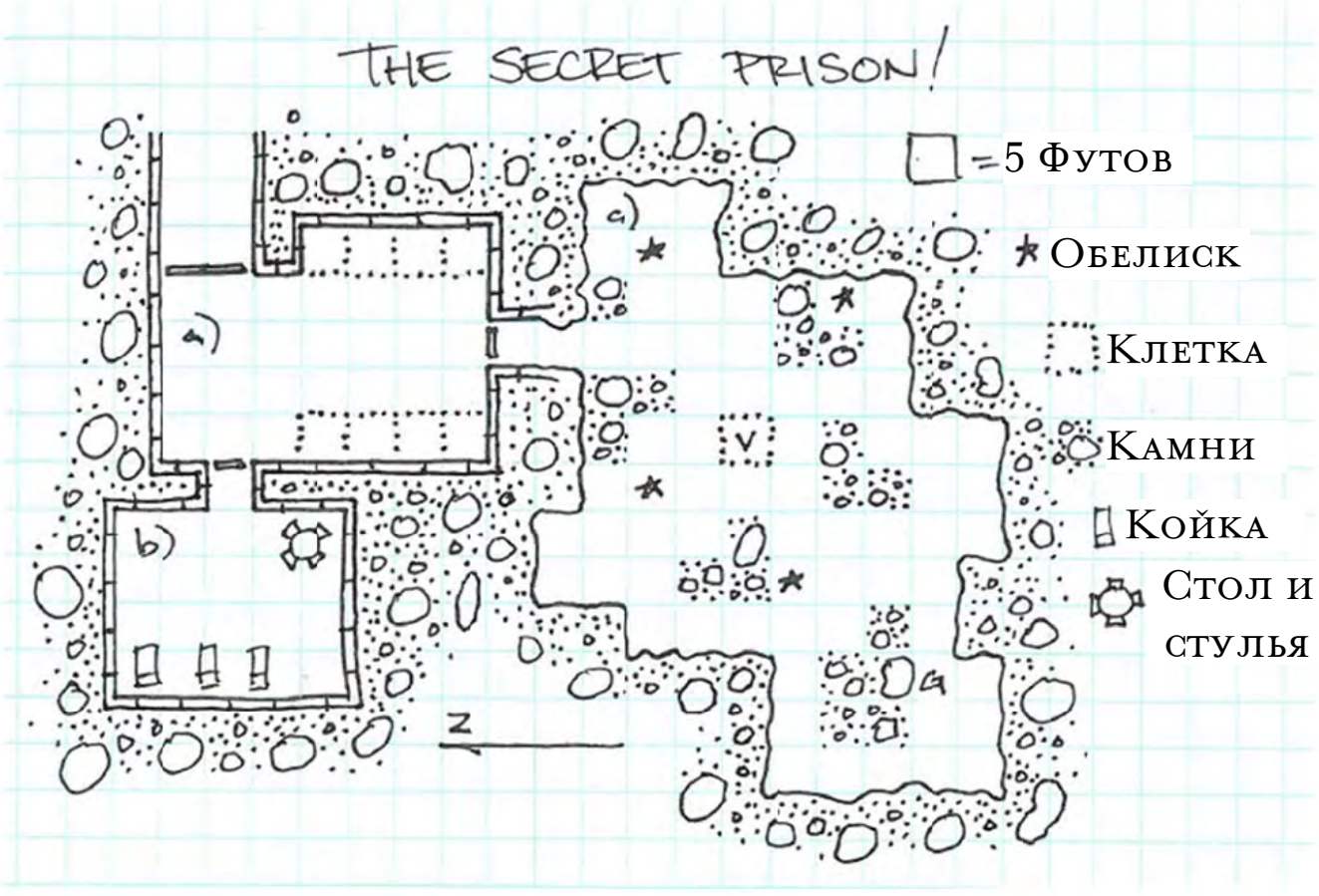
Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашных или две дальнобойных атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6+2) колющего урона.

Длинный Лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание*: 6 (1к8+2) колющего урона.

Дополнение миссии 5: Карта



Тайны крепости Сокол

Прошли десятилетия с тех пор, как крепость Сокол была возвращена, и небольшой гарнизон был размещен там вместе с маяком, помогающим кораблям. Теперь маяк потух и гарнизон исчез. Во Флане ходят слухи, что под крепостью было обнаружено что-то древнее, со времён более ранних, нежели те, когда жрецы Тира построили эту небольшую крепость. Раскройте тайны крепости Сокол! Приключение для персонажей 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX1-2

Участники проекта

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.
©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
stivie, korfax, kestel для dungeons.ru

верстка stivie

http://dungeonsanddragons.ru/
http://vk.com/dungeons_ru

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «*Секреты крепости Сокол*», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона *Тирания Драконов*.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей 2-го уровня. Персонажи не 1 и 2 уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение начинается в городе Флан, в таверне Смеющийся Гоблин, расположенной в портовом районе, но быстро направляет персонажей в крепость Сокол на острове Торн, расположенным рядом с гаванью Флана.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно кор-

ректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 2 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена

Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Всегда ходили истории о сокровище на острове Торн, который был естественным волнорезом гавани Флана. Отдельные детали этих историй различаются в зависимости от рассказчика.

Многие искали легендарные сокровища Крепости Сокол, но никто их никогда не находил, или по крайней мере никто просто не заявлял об этом. В наши дни многие считают, что сокровища либо уже давно найдены, либо они - просто миф, один из многих, окружающих Флан

За декады, в течение которых крепость стояла в руинах, было, конечно, предостаточно времени, чтобы приключенцы излазили остров. С тех пор, как Дом Сокол получил контроль над островом, они не сообщали о том, что нашли сокровища в процессе восстановления или расширения крепости.

И никогда они не смотрели очень уж благожелательно на попытки кладоискателей вторгнуться на остров, всегда при этом препятствуя тщательным обыскам крепости за то столетие, что они были ее хозяевами. Будучи вынужденным в основном покинуть остров из-за недавно начавшихся в городе неприятностей, теперь Дом мало что может сделать с непрошенными гостями.

Но при этом маяк Крепости Сокол остается надежным источником дохода для Дома, важным для города с точки зрения навигации и обороны. Так что Дом оставил там небольшой гарнизон, чтобы поддерживать в порядке крепость и следить за работоспособностью маяка. Эту небольшую группу возглавляет Иган Сокол, младший член семейства. В дополнение, Черный Кулак держит на острове небольшой отряд под видом помощи в его обороне.

Хорошо осознавая, что его назначение на маяк было по факту формой ссылки, Иган подумал, что, если он найдет легендарное сокровище, это может вернуть ему расположение требовательных родителей.

С ним подружился солдат-оппортунист из Черного Кулака, Сержант Стражи Грим Торнбак, который мотивировал молодого квартирмейстера продолжать поиски. В отличие от предыдущих искателей приключений, у Игана было одно существенное преимущество.

Иган вырос в Крепости, и в детстве он нашел в ней хорошо запрятанную часовню Тира, которая была дано забыта. С тех пор он восстановил ее и поддерживал в порядке. В часовне обитает призрак женщины жреца Тира по имени Хараэ, о чем никто не знает.

Дух знал о сокровище под крепостью, и хотел вознаградить молодого человека за его преданную службу часовне. Ее присутствие в мире при этом было настолько слабо, что она не могла взаимодействовать с ним кроме как передвигая мелкие предметы. Но тем не менее, способности передвигать

местами книги и открывать их на нужной странице оказалось достаточно.

С помощью духа, Грима и других солдат Черного Кулака Иган нашел спрятанные под крепостью пещеры и сокровища в них. Когда Иган увидел сокровища, он подумал, что они - порождение зла, и захотел их уничтожить. Но в этот момент алчность овладела Гримом и другими солдатами.

Грим убил Игана и планировал отплыть ночью, но убийство пробудило долго покоившихся стражей храма, в результате чего Грим и его сообщники оказались в западне в подземелье под храмом. В ярости и горе Хараэ потушила маяк, надеясь, что это привлечет искателей приключений, которые придут, найдут тело Игана, арестуют убийц и навсегда очистят остров от нежити.

Ведомые историями о сокровищах и просьбами местных жителей починить маяк, приключенцы теперь должны будут исследовать остров, выяснить, что произошло, и привести убийц к правосудию.

Обзор приключения

Приключение начинается с визита приключенцев в Смеющийся Гоблин, одну из наиболее популярных таверн в доках. Тема дня - потухший маяк в Крепости Сокол.

Прежде чем расследование сможет продолжиться, персонажи становятся свидетелями стычки двух докеров с двумя наемниками, близкими друзьями солдат Черного Кулака, которых отправили в крепость. Ссора между ними вряд ли закончится хорошо, и, если персонажи не вмешиваются, она перерастает в драку. После сражения персонажи узнают о происходящем немного больше, и местные просят их разобраться с проблемой, так как власти больше озабочены политическими делами, чем ею.

В Крепости Сокол персонажи могут взаимодействовать с обслуживающим персоналом, возможно, с духом, и могут обыскать личные вещи Игана и членов Черного Кулака, чтобы понять, что происходит. Улики приводят их к Западной Башне и ставшему теперь явным входу в до недавнего времени скрытую зону под крепостью. Если персонажи нашли все нужные улики, они могут легко открыть вход и попасть внутрь, в противном случае, потребуется дополнительная работа.

Сама скрытая зона представляет собой давно забытый подземный храм, посвященный какому-то неизвестному божеству, который по возрасту гораздо старше Крепости Сокол. Тут сыро и грязно. В центральном святилище персонажи находят тело Игана и нескольких стражей-скелетов, пробужденных осквернением храма.

В храме персонажи также обнаруживают солдат Черного Кулака, отчаянно пытающихся выбраться. В зависимости от действий персонажей, солдаты могут напасть на них или мирно сдаться.

После ареста солдат и нахождения тела Игана приключение заканчивается. Теперь персонажам предстоит подумать, что рассказать миру о случившемся.

Часть 1: Смеющийся гоблин

Приключение начинается с того, что приключенцы находятся в Смеющемся гоблине, довольно известной таверне в доках Флана. Здесь собираются в основном моряки и наемник. Таверна - одно из лучших мест для начала расследования относительно Крепости Сокол. Таверна -это также прекрасное место, чтобы познакомить между собой новых персонажей.

> Смеющийся гоблин - большая старая темная таверна, у которой бывали времена и получше. Мебель износилась, штукатурка, когда-то белая, теперь пожелтела и осыпается, а люстры и лампы поржавели.
>
> Мебель носит следы интенсивного использования и шрамы от разных потасовок.
>
> Человеческая женщина с длинными темными волосами моет кружки за барной стойкой, болтая с грузным лысым мужчиной в ливрее с символикой таверны, сидящем на барном стуле.
>
> С кухни доносятся звуки готовки и сильный запах капустного супа. В это время суток народу здесь немного, но и не совсем пусто: посетители сидят тихонько по углам.

Смеющийся гоблин - старая известная таверна Флана. Описать ее можно так:

- Общий зал двухэтажный, с большим открытым пространством в центре, где находится бар, сцена и большой очаг.
- По стенам расположено несколько кабинок, а остальную часть зала заполняют обычные столы.
- Единственный примечательный элемент декора в общем зале - это большой резной тотем, напоминающий смеющегося гоблина. Тотем явно очень старый и поизносившийся.

Когда персонажи входят в таверну, официант кричит им, чтобы они садились, где хотят, кроме второго этажа, и что он к ним скоро подойдет. На самом деле потребуется, чтобы персонажи или барменша напомнила ему несколько раз, чтобы он принял заказы. Персонажи, которые осматриваются по сторонам, имеют возможность рассмотреть других персонажей, что дает хорошую возможность описать персонажей и других гостей таверны. Смотрите раздел Начало беседы.

Если персонажи садятся у бара, они могут познакомиться с **Имизаэль**. Хотя она человек ее имя явно эльфийское (ее мать была фанаткой всего эльфийского).

Отыгрыш Имизаэль

Имизаэль сейчас достаточно занята, но она при этом внимательна к потребностям клиентов. Она отвечает на вопросы достаточно кратко, обходясь кивками, когда того позволяет вежливость, и рекомендует любителям слухов и сплетен обратиться к Толстому Мару, про которого она считает, что он « должен бы не совать свой толстый нос в чужие дела».

Персонажи, сидящие за столами, могут поговорить с официантом, который с одышкой представляется как Толстый Мар.

Отыгрыш Толстого Мара (Маркота)

Толстый Мар явно не любит свое прозвище, но оно заслуженно. Это шарообразный господин, который обильно потеет. Его острый язык и похабный язык быстро смягчаются к тем, кто поинтересуется, как его на самом деле зовут. В таком случае он радостно представляется как Маркот Хассельпонд.

Маркот и Имизаэль порекомендуют знаменитый фирменный капустный суп, сваренный по секретному рецепту, который подается со свежеиспеченным хлебом и куском сыра.

Из прочего таверна может предложить тушёную соленую рыбу, или улов дня (сегодня это щука; Лунное Море - это пресноводное озеро). Меню напитков довольно длинное, но рекомендуется взять светлый эль, стаут или что-нибудь очень крепкое. Вино здесь не очень хорошее.

Маркот любит сплетничать и рассказывать истории, чем менее правдоподобные - тем лучше. Он даже знает пару про Крепость Сокол. В ходе разговора с Маркотом он расскажет следующее:

- Маяк в Крепости Сокол потух два дня назад, никто не знает, почему.
- Крепость Сокол довольно старая, возможно даже старее самого Флана, и ее разрушали не раз.
- Легенды говорят, что раньше она была храмом, и духи жрецов охраняют сокровище, спрятанное под крепостью.
- Дом Сокол владеет крепостью, но сам Дом довольно молодой. Это молодой дворянский Дом, основанный первым Лордом-протектором.
- Единственная причина, по которой Дому все еще есть дело до крепости - она все еще приносит небольшой доход. И учитывая, в каком состоянии дела в крепости, им требуется вся помощь, которую они могут найти.
- В крепости сейчас работает не так много народу, в основном это члены Дома Сокол, и несколько стражников Черного Кулака.
- Ходят слухи, что корабль-призрак, полный пиратов-чудовищ, атакует деревни на побережье Лунного Моря. Если это так, то крепость будет первой линией защиты Флана.

Очевидно, погасший маяк - тема дня во Флане. Ни Дом Сокол, ни Черный Кулак, похоже, не делают ни чего о поводу него, кроме как обвинять друг друга в грязной игре.

Другие думают, что властям известно, что по острову бродит что-то страшное, и они просто боятся отправлять туда солдат, чтобы разобраться. Ясно одно - по поводу маяка надо что-то делать, иначе в доках скоро начнутся проблемы. Возможно, персонажи смогли бы разобраться?

Маркот сам не знает, что произошло, но думает, что двое леди в углу могут быть в курсе (см. секцию Гости ниже), потому что они общались с двумя солдатами Черного Кулака, расквартированными в маяке.

Гости

Кроме Маркота и Имизаэль в таверне присутствует еще несколько личностей. Никто из них активно не пытается вступить в беседу с незнакомцами, но в то же время и не возражают против этого. Используйте список слухов, чтобы добавить интереса.

- ***Ортал Грук.*** Полуорк, сидящий со своей выпивкой в темном углу. Тот, кто угостит его кружечкой чего-нибудь будет вознагражден историей о стае мстительных духов, живущих под Крепостью Сокол. Ортал считает, что это они потушили маяк.
- ***Велби и Грент.*** Два халфлингских купца, торгующих преимущественно верёвками и канатами, древесиной и сушеной провизией из Долин. Они сейчас обедают, и могут рассказать, что застряли здесь, пока ситуация не улучшится, и очень недовольны, что теряют деньги из-за маяка.
- ***Тибим, Сперник и Эллисон.*** Три человека с попачканными чернилами руками и рубашками обедают и потихоньку говорят между собой. Они недовольно сверкают глазами на побеспокоившего их персонажа, и возвращаются к своей еде после пары едких оскорблений.
- ***Керия и Аравель.*** Две человеческих женщины-наемницы сидят в кабинке. Они, похоже, беспокоятся за их общего друга Грима, одного из пропавших стражников Черного Кулака.

Драка!

Дайте персонажам время пообщаться с присутствующими здесь до начала этого сражения. Пускай докеры войдут, если персонажи не будут знать, что делать дальше, или если они начнут расспрашивать Керию и Аравель.

> БАХ! Дверь с шумом распахивается настежь, и в таверну вваливается полдюжины быдловатых пьяных докеров. Похоже, они сильно не в духе. Особо не глядя ни на кого, они направляются к двум наемницам.
>
> Из-за ваших дружков в Крепости нам не дают работу! Где они прячутся? Рычит один из них женщине за столом.
>
> «Отвали, Тирус», огрызается одна из наемниц, явно не настроенная на дружескую беседу с ним. «Полезай в дыру, из который ты вылез, пока ты и твои приятели не пострадали».

Докеры явно нарываются на драку, и наемницы с радостью предоставят им такую возможность. А вот Маркот и Имизаэль предпочли бы без нее обойтись.

Персонаж, который попытается поговорить с каждой из сторон и успокоить драчунов, может разрядить ситуацию, пока не дошло до насилия с помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 15.

Если персонажам это не удается, то попытку сделать это предпринимает стоящая за баром Имизаэль, но и ей это не удается, потому что Керия хватает наиболее разговорчивого докера за шкирку и вырубает его ударом мордой об стол, после чего Аравель тоже присоединяется к драке.

Как только начинается драка, остальные посетители начинают улюлюкать и раззадоривать дерущихся, предварительно отойдя на безопасное расстояние.

Если персонажи решат поддержать какую-то конкретную сторону, то другая сторона атакует их. Если же нет, то другая группа из шести **обывателей** (докеров) атакует их в следующем раунде, когда в таверне начинается настоящий всеобщий мордобой.

В драке все неигровые персонажи используют только невооруженные атаки. Если хиты персонажей сократятся до нуля, их жизни ничего не угрожает, так что спас-бросков от смерти не потребуется, но несмотря на это, Маркот, невзирая на летающие кругом кулаки, стулья и кружки, самоотверженно оттаскивает нокаутированного персонажа в сторону, чтобы тот не получил дальнейших травм.

Невооруженный бой

Невооруженный удар - это простое оружие ближнего боя, которое наносит 1 дробящего урона. Персонажи с чертой Задира в Тавернах наносит 1к4 дробящего урона. Монахи наносят повреждения в зависимости от уровня и прочих классовых особенностей.

Развитие событий

Если персонажи не смогут остановить драку, она заканчивается, когда все персонажи из одной из противоборствующих сторон валяются без сознания. Имизаэль явно злится на всех, выгоняет всех на улицу и закрывает таверну, чтобы прибраться в ней.

После драки докеры и наемницы зализывают раны на улице. Сторона, которой помогли персонажи, искренне благодарит их за помощь. Другая сто-

рона недовольно злобно бурчит на них себе под нос.

Их отношение может быть улучшено проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 10. Если персонажам это удастся, то они получат информацию от обеих групп, иначе - только от той, которой они помогли (если таковая есть).

Если персонажи останавливают драку, то Имизаэль, довольная, что удалось разрядить ситуацию, с радостью покупает им по напитку. В таком случае и докеры, и наемницы будут рады поделиться слухами, которые им известны.

Вооруженный бой

Персонажам должно быть четко ясно, что ни одна из сторон не использует оружие по конкретной причине. Черный Кулак закроет глаза на драку, но не на убийство.

Если персонажи обнажат оружие, но никого не убьют (например, при нанесении финального удара решив вырубить оппонента, а не прикончить), дайте этому сойти им с рук. Предполагается, что их дальнейшие действия в ходе приключения дадут достаточно причин проигнорировать их правонарушение.

Тем не менее, убийство - совсем другое дело, и оно может быть наказано повешением, если персонажей схватят. Любой персонаж, который убьет одного из дерущихся, получает «Вражду Черного Кулака» (см. секцию «Награды»).

Слухи

Независимо от того участвовали ли или разнимали персонажи драку, они могут поговорить с грузчиками и/или торговцами, чтобы добыть немного информации.

Керия и Аравель. Керия и Аравель лично знают сержанта стражи Грим и делятся следующим:

- Сержант стражи Грим бравый мужчина, который постоянно должен всякому сброду. Он тратит своё свободное время на попытки добыть лёгкие деньги.
- Грим подружился с Иганом Соколом, квартирмейстером крепости; немного наивным, нетерпеливым молодым человеком, стремящимся сделать себе имя среди своего рода.
- Грим упомянул о сокровищах под крепостью и, что он уже близок к тому, чтобы найти их. Они абсолютно уверены, что это всё сказки, вскружившие ему голову, как обычно.
- Черный Кулак открыто вербует людей в ответ на слухи о корабле призраке атакующим прибрежные деревушки в этом районе.
- Отправляйтесь поговорить с сержантом стражи Хурном находящимся на посту Черного Кулака в доках. Он сможет дать вам больше информации.

Докеры. Информация докеров более ориентирована на саму крепость.

- Ходят слухи, что в Крепости обитают духи мертвых жрецов, которые умерли «Тысячу и один год назад!»
- Раньше храм принадлежал то ли одному богу, то ли другому. Один говорит Торму, второй - Тиру, а третий - что они оба не правы и что раньше это было логово какого-то языческого культа.
- Они слышали слухи о кораблях-призраках, атакующих окрестные деревни. Если это правда, то восстановление работы маяка должно быть приоритетной задачей для города.
- Лиела - администратор Дома Сокол, и у нее есть офис неподалеку от доков. Грузчики обычно идут к ней в поисках работы, так что можно считать ее неплохим источником информации.

Когда персонажи уже собираются уходить, на место действия прибывает Черный Кулак с дубинками в руках. Если только персонажи не делают что-либо, сознательно привлекая их внимание, стражники просто в грубой форме отпихнут их с прохода и проследуют внутрь таверны.

Любой персонаж хотя бы с толикой здравого смысла сообразит, что сейчас неплохой момент, чтобы свалить отсюда; докеры недвусмысленно дают это понять персонажам, прежде чем сами растворяются в толпе.

Теперь персонажи могут посетить либо Административный Офис дома Сокол, либо Пост Черного Кулака.

Получение разрешения

Чтобы узнать побольше, персонажи могут захотеть навестить представителей Дома Сокол и/или Черного Кулака.

Административный Офис Дома Сокол. Персонажей встречает Лиела, человеческая женщина возрастом хорошо за тридцать, которая работает на Дом Сокол. Поначалу она колеблется относительно предоставления разрешения провести расследование на острове, но успешная проверка Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 10 усмиряет ее опасения.

Отыгрыш Лиелы

Лиела - бизнесмен до мозга костей. В ее маленьком офисе все тщательно расставлено таким образом, чтобы обеспечить наибольшую эффективность ее работы. Разговаривает она отрывисто, и при этом она изумительно экономна со словами и жестами.

- Лиела может рассказать разные мелочи относительно гарнизона Крепости.
- Крепостью управляет Иган Сокол, юный представитель Дома.
- Она знает, что в крепости есть нанятые Домом Сокол смотрители - Дарваг и Шандра, но о них она знает немного, только то, что они уже довольно давно там работают.
- Также там есть контингент стражников Черного Кулака. «Шестеро, если я правильно помню.»
- Она предлагает поговорить с представителем Черного Кулака через три дома отсюда. Он отвечает за распределение назначений.
- Если вышеуказанная проверка будет успешна, она быстро пишет записку на листке бумаги, и отправляет персонажей к Карсту, паромщику.

Пост Черного Кулака. Персонажи могут найти пост неподалеку от офиса Дома Сокол. Там их встретит Сержант Стражи Хурн, задумчивый дварф в униформе Черного Кулака, который будет более чем рад благословить персонажей на исследование Крепости. У него не хватает людей сейчас, и бесплатные работники, предлагающие свои услуги, - это просто музыка для его ушей.

Отыгрыш Хурна

Сержант Стражи Хурн уже стар и дослуживает последние годы до пенсии. Хотя он не так коррумпирован, как среднестатистический молодой стражник, он тоже не откажется ото взятки. Он по большей части совершенно неэффективен - без его присутствия доки были бы ровно настолько же безопасными (или опасными).

- Сержант Стражи Хурн - командир контингента из шестерых солдат Черного Кулака, определенных в Крепость.
- Грим ленив, но по какой-то загадочной причине он регулярно вызывается добровольцем на остров при распределении нарядов. Такое распределение другие в основном сочли бы наказанием.
- Работоспособность маяка обеспечивали члены Дома Сокол, а работой Черного Кулака было удостовериться, что им в этом никто не мешает.
- Крепость управляется Домом Сокол, офис которо-

го расположен здесь неподалеку.
- Он велит персонажам обратиться от его имени к паромщику, Карсту, и также просит держать его в курсе происходящего.

Задание фракции

Персонажи, являющиеся членами Арфистов, могут воспользоваться сетью агентов своей организации, чтобы получить дополнительную информацию.

Арфисты

Во Флане контактом Арфистов является Олисара Лайтсонг (женщина лунный эльф). Один из ее информаторов слышал, как персонажи задают свои вопросы, так что она может послать весточку персонажу-Арфисту, чтобы тот встретился с ней приватно в комнате в Смеющемся Гоблине. Она может рассказать о Сержанте Стражи Гриме и его репутации, а также дает задание, если персонаже собирается отправиться в Крепость Сокол.

Задание. Раздобыть любые магические или забытые знания в Крепости Сокол.

Условие успеха. Получение дневника Игана или латунных табличек в зоне 7 Нефритового Храма будет считаться успешным выполнением задания.

Часть 2: Остров Торн и Крепость Сокол

Основной достопримечательностью Острова Торн является большая каменная крепость, одна особенно высокая башня которой возвышается надо всем окружающим пейзажем. С расстояния она выглядит очень внушительно, но внешность бывает обманчива. Не то чтобы она была обветшалой или разрушенной, по крайней мере что касается стен и крыши, но тут попросту нет солдат, чтобы патрулировать ее залы и стены.

Крепость Сокол первоначально была храмом Тира, построенным около 200 лет назад, но впоследствии она была уничтожена в ходе Драконьего Бега спустя 16 лет.

Тир, Изувеченный Бог

Это бог закона и правосудия, наказание злодеев - основной постулат веры, как и продвижение добра и порядка в мире.

Путешествие на Остров Торн

Остров Торн находится относительно близко к докам, но окружен опасными скалами и сильными течениями, так что добраться до него сложно.

Заплыв. Остров находится в трех сотнях футов от берега, и у пловца займет 2к4+2 часа, чтобы доплыть до него[1]. Если персонаж решится отправиться на остров вплавь, то каждый час придется делать проверку Силы (Атлетика) Сл 15. Провал обозначает, что персонаж получил один уровень истощения. Персонажам должно быть недвусмысленно ясно, что вполне можно погибнуть, пытаясь доплыть до острова.

Истощение

Некоторые специальные способности и опасности среды, такие как голод, переохлаждение или перегрев, могут привести к специальному состоянию под названием истощение.

Истощение имеет шесть уровней. Эффект может привести к тому, что существо пострадает от одной или нескольких уровней истощения, как будет указано в описании эффекта.

Уровень	Эффект
1	Помеха при проверках способностей
2	Скорость уменьшена вполовину
3	Помеха на броски атаки и спас-броски
4	Максимум хитов уменьшен вполовину
5	Скорость снижена до 0
6	Смерть

С повышением уровня истощения эффекты становятся всё хуже. Существо переносит не только эффект текущего уровня истощения, но и всех предыдущих уровней. Так существо, переносящее 2 уровня истощения, передвигается с половинной скоростью и получает помеху на проверки способностей. Эффекты, снимающие истощение, уменьшают его уровень, и все эффекты истощения будут сняты, когда уровень истощения существа падает ниже 1. Совершение длительного отдыха снижает истощение существа на 1, при условии, что существо на отдыхе ело и пило.

Гребля. Купить или арендовать лодку довольно легко, наем стоит 5 зм плюс 25зм в качестве залога на случай повреждений или утраты. До острова достаточно легко добраться, но при этом требуется избежать столкновения со скалами, для чего требуется успешная проверка Мудрости (Природа) Сл 15 навигатором, пытающимся проложить курс мимо скал, или Силы (Атлетика) Сл 10 гребцом, чтобы не налететь на приближающиеся камни. Провал обозначает, что лодка повреждена (и не годится для использования без ремонта).

Паром. Самый простой, дешевый и безопасный метод попасть на остров - это паром. Паромщик, Карст, - мрачный престарелый тип, который работает паромщиком уже почти сорок лет. Последние события во Флане сказались на его ремесле и в последнее время с деньгами у него туговато. Не будь он таким старым, он бы уже давно перебрался куда-нибудь в другое место.

Он согласится перевезти персонажей на остров за 1 золотой и при наличии хоть какого-то вменяемого повода, чтобы туда попасть. Если персонажи получили разрешение от Дома Сокол или от Черного Кулака, он перевезет их бесплатно.

Карст не особенно разговорчив, но если его поспрашивать, может поделиться следующей бесценной информацией:

- Он знает Дарвага, Шандру и Рорина, и разговаривал с ними только вчера. Они были в добром здравии.
- В каждый момент времени Черный Кулак содержит контингент из шестерых человек на острове.
- В наряд на остров обычно отправляют за нарушение устава.
- Он не знает ни про каких мертвых клериков, но его «бабаня» рассказывала, что на острове полно духов, хотя сам он их не видел никогда.

Остров Торн

Остров Торн, песчаный, продуваемый всеми ветрами островок возле бухты Флана, служит естественным волнорезом, отбивающим прилетающие с Лунного Моря шторма.

Наиболее явная достопримечательность острова - Крепость Сокол, бывшая штаб-квартира уважаемого купеческого Дома Сокол. Сигнальный огонь на вершине самой высокой башни Крепости служит маяком для кораблей, входящих в Залив Флана.

Сильные течения и скалы делают путешествие на остров сложным и опасным, особенно для неопытных моряков, и особенно в ночное время.

В западной оконечности острова есть небольшая пристань, а также пара больших деревянных складов.

Док и постройки выглядят обветшалыми, но на самом деле они все еще прочные. Склады пусты за исключением одного, в котором лежат камни и древесина - строительные материалы для Крепости.

Обитатели

В Крепости никто не живет, не считая пуков, мышей, пары котиков и нескольких примечательных личностей.

Хараэ, дух

Хараэ была священницей Тира, которая погибла во время Бега Драконов, вторжения этих существ почти 200 лет назад. При жизни она была справедливой и терпеливой последовательницей Тира, но

1 Это бред, 300 футов - это около 90 метров. С одной стороны, вряд ли кто-то стал бы делать паромную переправу для пересечения такого расстояния, можно наладить мостки или понтон. С другой стороны, нормативы по плаванию в открытой воде предусматривают скорость около 3 км/ч, так что здесь за минимальный результат 4 часов броска современный мастер проплыл бы не менее 10км. Вероятно, результат броска следует интерпретировать как время в минутах, а не часах. В таком случае, персонаж с экипировкой в среднем за 7 минут преодолевает расстояние 90 метров (то есть примерно втрое медленнее спортсмена), что более похоже на правду.

за время с ее смерти она утратила большую часть способности взаимодействовать с миром живых. Она один из самых слабых призраков, и не может сделать практически ничего кроме как перемещение мелких предметов.

Она была очень признательна, когда Иган выразил интерес в восстановлении часовни, и была в бешенстве, когда Грим и его сообщники убили парня. Она злилась на себя за неспособность предвидеть такой поворот событий на Черный Кулак за их предательство, и в целом на несправедливость всей ситуации.

Эта злоба привела ее к тому, что она потушила маяк в надежде привлечь сюда кого-нибудь еще, чтобы осуществить возмездие.

Как последовательница бога правосудия, она больше всего хочет, чтобы солдаты Черного Кулака предстали перед судом.

С этой целью она сделает все что в ее силах, чтобы помочь персонажам спуститься в подземелье, например, покажет дневник в Восточной Башне и убедится, что персонажи осознают важность Книги о Культах Лунного Моря в комнате Игана.

Отыгрыш Хараэ

Хараэ (законопослушно-добрая) уже давно мертва, а быть мертвой очень скучно. Она видела, как Иган растет, а когда он нашел часовню, к которой она привязана, Хараэ увидела в нем искру добра. Когда его убили, Хараэ была опустошена горем.

Теперь ее пожирает жажда привести его убийц к правосудию. Местные смотрители в этом оказались бесполезны, и ее ограниченная способность к общению вводит ее в отчаяние.

Хараэ обычно находится в Восточной Башне, и как только персонажи войдут в башню, она немедленно начинает проявлять живой интерес к ним, следуя за ними неотступно по всему острову, пока они его не покинут.

Начинается всё с пары вещей, упавших на пол без видимой причины, и слабого ветерка, колышущего их волосы. Это то, насколько Хараэ может взаимодействовать с окружающим миром.

Она не может проявиться, и поэтому фактически невидима. Изначально она индифферентна к визитерам, но ее отношение изменяется в зависимости от их действий.

Ее отношение становится дружественным к персонажу если он:
- В открытую поклоняется божеству добра и порядка.
- Пытается вступить в разговор с призраком и успешно делает проверку Харизмы (Убеждение) Сл 10.
- Исследует крепость без того, чтобы что-нибудь украсть и относится к смотрителям уважительно.

И напротив, она немедленно становится недружелюбной к любому персонажу, кто:
- Открыто поклоняется злому божеству
- Крадет из крепости или жестоко обращается со смотрителями.

Если она понимает, что персонажи пытаются установить, что случилось с Иганом, и если при этом она дружелюбно настроена к большинству персонажей, то она помогает в зоне 4 и отвечает на вопросы, которые задает персонаж, к которому она дружелюбно относится.

Креативные персонажи, осознающие ее присутствие, могут изобрести методы получить от нее ответы, да и нет. Она знает детали того, что здесь произошло, где Черный Кулак, где вход в храм, и кто в нем обитает.

Но при этом она давно забыла про препятствия, которые для нее смой не представляют опасности, например, про сточные колодцы.

Слуги

Иган был квартирмейстером Крепости Сокол, но в дополнение к нему Дом Сокол содержал тут и другой персонал, чтобы выполнять более рутинные задания.

Смотритель средних лет, Дарваг (мужчина человек), отвечает за поддержание в порядке построек и внешней территории, а его жена, Шандра (женщина человек) отвечает в основном за порядок внутри помещений крепости и приготовление пищи. Их сын, Рорин (мужчина человек) помогает им по мере необходимости.

Если персонажи прибывают на остров иначе, чем вплавь, то смотрители из Дома Сокол придут встретить их на берегу.

Отыгрыш слуг

Последние события напугали остающихся слуг. Их начальник и охрана пропали, и в крепости завелся призрак. Но у них есть работа, и они стараются делать ее как и раньше, несмотря на страх.

Тем не менее, слуги отказываются заходить в Восточную Башню или в Маяк. Они поначалу относятся к незнакомцам с подозрительностью, но испытывают облегчение, узнав, что город отправил кого-то расследовать происходящее.

Несмотря на недоверие, они охотно расскажут персонажам, что знают, в надежде, что те найдут Игана и стражников и очистят Крепость от призрака.
- Стражники меняются довольно регулярно, и единственный, кого они знают по имени - это Грим.
- Те, кого определяли в наряд на остров, вроде бы не были особенно рады такому назначению, поэтому смотрители подозревают, что это назначение - на самом деле форма наказания для провинившихся членов Черного Кулака.
- Сержант Стражи Грим в последний месяц был наиболее старшим по рангу стражником в крепости.
- Иган Сокол, их начальник, и сержант часто беседовали подолгу в стороне от остальных. Их дружба выглядела странно.
- Сержант Грим казался приятным малым. Он относился к слугам уважительно, и вроде бы испытывал искреннюю симпатию к Игану.
- Иган Сокол - молодой человек, который любит читать, и который был в некоторой степени одержим слухами о сокровищах, которые спрятаны где-то в крепости. Они бы не удивились, если бы он решил разобрать всю крепость по кирпичику, чтобы найти его.
- Сигнальный огонь в маяке магический. Они не знают, как его активировать, но полагают, что жилище Игана было бы неплохим местом, чтобы начать поиски способа это сделать.
- Большинство дверей в крепости заперто, но Шандра даст персонажам ключ.

Естественно, слуги знают и много слухов об острове, но выдадут персонажам сочнейшие из них только после успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 15.
- Иган подолгу отсутствовал, обычно отправляясь в Западную или Восточную башню.
- Несколько дней назад Иган был в восторге по какой-то причине и прямо-таки кипел энергией, но

был расстроен, что Грима не было на острове - он возвращался в город по служебным делам.
- В вечер, когда потух маяк, они слышали загробный вой.
- Сигнальный огонь потух, и они не знают, как его включить обратно.
- С того вечера стали происходить разные странности: вещи стали падать безо всякой причины, появились странные стучащие звуки и т.п. Это происходит по всей крепости, но наиболее интенсивно в районе Восточной Башне. При этом ничего не повреждено и никто не пострадал.

Солдаты Черного Кулака

Солдаты Черного Кулака расквартированы в Крепости, чтобы охранять маяк от любого, включая представителей Дома Сокол кто попытается его потушить. Он очень важен для города и поэтому является одним из инструментов политического маневрирования в нем.

На самом деле, в противовес популярному заблуждению, Черный Кулак назначает сюда наиболее дисциплинированных солдат, и старается их регулярно менять.

Типовой наряд - три дня. При этом этот наряд и вправду не пользуется популярностью. Здесь мало возможностей заработать и в целом здесь скучно. Грим платил своему непосредственному начальству, чтобы его продолжали назначать в наряд на остров, и чтобы вместе с ним отправляли тех солдат, которых он сам выберет.

Стражники были расквартированы в маяке.

Крепость Сокол

Крепость Сокол, большая каменная крепость, построенная явно в оборонительных целях, доминирует на острове. Замок выглядит старым и у него есть явные признаки ремонта в некоторых местах. Несмотря на свое прекрасное состояние, он производит впечатление заброшенности. Нет знамен, патрулирующих стены солдат, дыма из труб, и ворота закрыты.

- Большой особняк заместил почти половину первоначальной постройки и почти все деревянные строения. Особняк выглядит довольно комфортабельным, но не очень предназначенным для защиты: в нем большие застекленные окна вместо бойниц и так далее.
- Территория замка явно ухоженная и находится в хорошем состоянии
- Открытый внутренний двор пуст за исключением нескольких чучел, видимо, использовавшихся солдатами для тренировок.
- Крылья дома законсервированы из-за небольшого количества нынешних обитателей. Если туда зайти, то увидишь покрытую пыльными простынями мебель, паутину и так далее. При этом не законсервированные части дома чистые и в прекрасном порядке.

Общие черты

Свет. Смотритель и его жена следят, чтобы комнаты и коридоры были хорошо освещены свечами и масляными лампами, но закрытые части особняка тускло освещены днем и совершенно темные ночью.

Внешние двери. Внешние двери сделаны из дуба, массивные, и все заперты. У двери 25 хитов, а замки высокого качества (требуется проверка Ловкости Сл 20).

Внутренние двери. Внутренние двери сделаны из более тонкой древесины, и если особо не указано, также заперты. Шандра даст ключ от них. Чтобы открыть дверь без ключа требуется проверка Ловкости Сл 10.

Окна. Окна закрыты деревянными ставнями. Их можно открыть снаружи, но это вызовет скрип и прочий шум. Сами окна застекленные и закрыты на щеколды. Опять же, открыть их не сложно, но вызовет много шума

Жилище Игана

Жилище Игана расположено на втором этаже современного особняка, окна выходят на внутренний двор крепости. Это не главная спальня, но рядом. Дверь сюда заперта на простой замок (вскрывается успешной проверкой Ловкости Сл 10), но персонажи могут открыть ее ключом, который даст Шандра.

> Беглый осмотр показывает, что анфилада, состоящая из трех комнат: спальни, гостиной, и небольшого кабинета - в хорошем состоянии, и здесь, похоже, недавно убирались. Стены и пол богато украшены коврами, картинами и гобеленами, изображающими разные героические сцены. Предметы в комнате в небольшом беспорядке, видимо, как их оставил хозяин, но в остальном достаточно ухоженная: постель аккуратно заправлена и несколько стопок выстиранного белья лежит на банкетке в ногах кровати.

Жилье Игана в небольшом хаосе. Для персонажей, которые станут проводить здесь расследование, описание может быть изложено следующим образом:

- Это трехкомнатный комплекс с гостиной, спальной комнатой и маленьким офисом, окна каждой из них выходят на внутренний двор крепости.
- Это место выглядит обжитым, и хотя здесь определенно беспорядок здесь чисто - пыль убирали не более пары дней назад.
- Заполненный книгами и свитками книжный шкаф стоит рядом с большим, удобным диваном, на котором лежит две большие книги, открытые на каких-то страницах.

Письменный стол. На бумагах на столе содержатся наброски, мысли и наблюдения, а также вялые попытки стихосложения. Наброски изображают большей частью крепость и ее обитателей. В столе три ящика, запертых на простой замок (проверка Ловкости Сл 10).

Внутри персонажи найдут разного рода предметы, схожие с тем, что на столе, в целом неинтересные, за исключением наброска, изображающего нечто похожее на часовню. Персонажи могут распознать ее как посвященную Тиру с успешной проверкой Интеллекта (Религия) Сл 15.

Книжный шкаф. Книги и свитки содержат широкий спектр тем, от героических рассказов до пыльной истории (в основном региона Лунного Моря), от теологических дебатов до сухих лекций по законодательству, и от поэзии до книг о давно мертвым языкам. Все они рассортированы по темам.

При успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 персонажи находят в пустой книге маленький кошелек с 5 пм и старый, потускневший священный символ Тира.

Диван. На диване лежит выглядящая древней книга «*Культы Лунного Моря*» за авторством Тайлосса Тирского. Она написана на Торассе, древнем диалекте Всеобщего языка.

Заклинание *понимание языков* указывает, что книга описывает разные древние культы и их религиозные практики, и также содержит детальные иллюстрации. Описываемые культы в основном поклоняются демонам, могущественным духам, или просто являются культами личности.

Также на диване лежит более современная книга о проклятиях и способах противодействия им. Она основана, похоже, больше на народных поверьях, чем на научных фактах, что становится ясно любому с навыком Аркана.

Ковры и картины. Картины изображают сцены героизма и самопожертвования. Среди них женщина-рыцарь в сверкающей броне, сражающаяся с красным драконом в горящей деревне, и священник, окутанный сиянием света, удерживающий группу нежити на расстоянии, пока его приход баррикадирует вход в его церковь.

Сцены немного идиллические, и добро в них, похожею всегда побеждает. Успешная проверка Интеллекта (Религии) дает понять, что сцены изображают известные истории о последователях Тира, бога правосудия.

Сокровища

В шкафу можно найти небольшой кошелек с 5 пм и серебряный священный символ стоимостью 50 зм. Это собственность Дома Сокол, так что если их забрать, то это будет воровство, что ухудшит отношение Хараэ.

Маяк

Самая высокая башня крепости находится на южном краю прямо у воды. Это стройная круглая башня высотой около 80 футов, состоящая из трех этажей и верхней части, представляющей собой открытое пространство с лестницей, идущей по стене на самый верх. Первоначально это была обычная смотровая башня, но, когда Дом Сокол получил контроль над Крепостью, они переделали башню в маяк.

С тех пор в маяке расквартирован гарнизон солдат Черного Кулака, назначенных в Крепость. За исключением верхней зоны, три этажа башни содержат общий зал стражников, казармы и жилье сержанта, в такой последовательности.

Сигнальный огонь. Дверь, ведущая к сигнальному огню, закрыта, и открывается с помощью успешной проверки Ловкости Сл 10 или Силы Сл 15. Вокруг него есть площадка, с которой открывается прекрасный обзор острова Торн и самого Флана.

В помещение вверху ведет лестница, и в нем находится сигнальный огонь, сделанный из кристаллов и латуни. Проверка Интеллекта (Магия) Сл 10 оказывает, что с сигнальным огнем все в порядке, но по какой- то причине он не работает. Устройство все еще излучает сильную ауру школы воплощения.

Сокровища

В одной из коек на третьем этаже, в скрытом отделении, спрятано 20 зм.

Восточная Башня

Восточная Башня расположена прямо за особняком и является частью старой крепости. До разрушения Крепости в 1306 ЛД во время Драконьего Бега, вся Восточная Башня являла собой огромную библиотеку. Лишь сто восемьдесят лет спустя Иган обнаружит это место.

Фантазируя о спрятанных там сокровищах, он держал это место в секрете вместо того, чтобы рассказать о ним другим членам Дома или слугам крепости. Немного повзрослев, он читал некоторые из древних книг и тайно старался восстановить часовню.

Сейчас башня используется как хранилище мебели, и толстый слой пыли и паутины говорит, что здесь уже годы никого не было.

Если обыскать первый этаж, то успешная проверка Интеллекта (Анализ) Сл 10 покажет, что мебель у дальней стены кто-то двигал туда-сюда, как будто скрывая что-то за ней.

Если никто из персонажей не проявит интереса к обыску комнаты, то Хараэ опрокинет один из стульев, чтобы привлечь внимание к скрытой двери. Отодвинув мебель, можно обнаружить заколоченную досками дверь, внизу несколько досок болтаются. Если постараться, то существо среднего размера может пролезть в дыру.

Пройдя через дверь, оказываешься в ухоженной часовне. В дальнем конце комнаты стоит красивая статуя из серого камня, изображающая однорукого слепого бога, у его ног расположен небольшой каменный алтарь со старыми на вид латунными весами. Два запылившихся ящика с обеих сторон алтаря наполнены книгами и свитками, в основном на тему истории, законодательства и философии.

Персонаж может с помощью проверки Интеллекта (Религия) Сл 15 понять, что статуя изображает Тира. Красивый читальный столик из сиреневого дерева занимает большую часть оставшегося пространства в помещении. На столике лежит дневник Игана.

Дневник. По дневнику сложно понять хронологию событий.

Дат в нем нет, просто беспорядочные заметки по всей странице, в том числе на полях. Он кажется больше просто собранием заметок и мыслей, чем дневником. При этом почерк довольно хороший.

Дневник довольно сложно читать. Все записи пространные и растекаются мыслью по древу, и чтобы прочесть его весь потребуется по меньшей мере два часа, но с помощью проверки Интеллекта Сл 10 читатель может понять следующее:

- Иган начал свои поиски просто так.
- Он никогда не воспринимал поиски всерьез, пока не познакомился с Сержантом Гримом.
- Иган стал относиться к поискам более серьезно, когда книга о Тире буквально упала ему на колени (это проделка Хараэ).
- Ближе к концу дневника то, что до этого как-то пыталось походить на записки исследователя, начинает напоминать бормотание одержимого человека.

Расшифровка конца дневника. **Раздатка для игроков номер 1** содержит последнюю страницу дневника. Если у персонажей есть Книга о Культах Лунного Моря из жилища Игана, то на странице 78 есть отрывок, описывающий культ, поклонявшийся некоему «Великому и Справедливому».

Остаток страницы 78 изображает некоторые символы Культа, и описывает тайные знаки и молитвы, всё это на Торассе, давно забытом языке.

Изо всего дневника на самом деле полезна только последняя страница. На ней он приводит фразу, которую надо сказать, чтобы войти в помещение под крепостью.

Страница не говорит, где находится вход, но дает одну очень важную улику относительно того, как его открыть. Если персонажи еще этого не сделали, они могут исследовать Западную Башню.

Западная Башня

Западная Башня совсем пустая, если не считать пыли и паутины. Она расположена на одной из самых высоких точек острова.

Зашедшие в башню персонажи сразу же чувствуют запах свежевскопанной сырой земли. Сойдя в подвал, они обнаруживают, что кто-то вскрыл пол и прокопался вниз до камня. При этом напольные плитки и земля аккуратно сложены у стены.

Инструменты для рытья разбросаны по комнате. Обрывок веревки привязан к кольцу в стене и ведет к каменной плите в земле. Рядом лежат еще три мотка веревки.

Каменная плита представляет собой квадрат со стороной примерно 10 футов, по краю которой проходят полустершиеся символы, и у одного из краев плиты, примерно в 6 дюймах от него, имеется вогнутость в форме человеческой руки.

Плита излучает слабую ауру преграждения и сильную вызова. Успешная проверка Интеллекта (Магия) показывает: символы - компонент какого-то ритуала, который позволяет чему-то, находящемуся на виду, оставаться незамеченным. При этом символы так затерлись, что больше не действуют.

Этот люк может быть открыт если положить руку в углубление и сказать вслух «Тоэ Монг, Тоэ Мегало». При этом плита исчезает, открывая темную дыру в полу. Если приложить руку к плите и сказать что-то иное, то сработает ловушка.

Персонаж, прикасающийся к плите, должен преуспеть в спас-броске Телосложения Сл 10 или получить 4 (1к4+2) урона электричеством и быть оглушенным на один раунд. Если персонажи затрудняются додуматься до правильного слова активации, можете подсказать им.

Чтобы убрать плиту немагическим образом, потребуется больше времени и ресурсов чем есть у персонажей сейчас, а именно краны, лебедки, несколько рабочих.

Когда дверь откроется, прочтите следующее:

Плита растворяется в воздухе, а за ней открывается проход, ведущий во тьму. Оттуда тянет прелым, влажным воздухом. Вы можете разглядеть, как внизу тени от вашего источника света пляшут на покрытом плиткой полу какого-то помещения.

Часть 3: Нефритовый Храм

Первоначальное название Нефритового Храма уже давно забыто. Хотя Книга Культов говорит, что в храме поклонялись лорду демонов Дагону, этому нет свидетельств. Сырость и время не были милосердны к храмовому комплексу, и все органического происхождения уже давно сгнило.

Точно так же все украшения на стенах либо пообсыпались от сырости или потускнели настолько, что теперь совершенно неразличимы. Все, что осталось, это вырезанный из нефрита идол.

Дагон, Принц Глубин

Дагон и его приспешники, которые живут в Бездне, когда-то были известны как «Те, кто спят внизу» и наводили кошмары на тех, кто плавал по Морю Павших Звезд. В попытке достичь божественного статуса Дагон начал компанию по уничтожению шаларинов, расы водных гуманоидов, пока его планы не были нарушены мерфолками Моря Павших Звезд.

Общее описание

Карта этой зоны приведена в приложении. Коридоры храмы частично врезаны из естественной пещеры. Они 5 или 10 футов шириной и высотой всегда 10 футов. Есть пологий, но заметный спуск к зоне 4. Пещеры прохладные и влажные. Полы грязные, неровные и скользкие. Бегающие или атакующие с разгону (charging) персонажи должны сделать проверку Ловкости Сл 10 или упасть в конце своего перемещения.

Свет. Если специально не указано иное, здесь нету света, кроме того, что персонажи несут с собой.

Звук. Капающая вода.

Запах. Гниение и прелость.

1. Вход

Персонажи попадают сюда через клетку, помеченную X. Плита снова материализуется через пять минут после исчезновения. Это может обеспокоить персонажей, но осмотр плиты снизу показывает, что с этой стороны на ней такие же символы и углубление.

Дыра, через которую вы лезете, прорывается через примерно пятифутовый слой камня и выводит в комнату примерно 40 на 50 футов с низким потолком около 10 футов высотой. Хотя пол каменный, он покрыт тонким слоем грязи, в которой вы видите следы других людей, ведущие к проходу на севере.

Перескажите следующие особенности комнаты:

- Кто-то расчистил часть пола и стены, отчего стала видна часть фрески, которая уже давно потускнела настолько, что разобрать изображение невозможно.
- Глядя вверх, на нижней стороне плиты можно увидеть такое же углубление в форме руки, как вы видели на верхней стороне.
- 40-футовый моток веревки привязан к верхней перекладине лестницы высотой 12 футов, приставленной к северной стене. Второй конец веревки обрезан и лежит на полу, как будто он упал сверху.
- В грязи видны следы среднего размера гуманоидов, носивших обувь.
- Кованная латунная дверь, ведущая из комнаты, открыта.

2. Склеп

В месте, где коридор делает резкий поворот влево есть узкий уступ на высоте примерно 7 футов над полом, над которым можно увидеть алькову высотой 2 и глубиной примерно 10 футов. Это углубление наполнено покрывшимися известью скелетами людей.

Обыск костей не приносит ничего, кроме пары мелких побрякушек, то есть ничего ценного. Если что-либо забрать у останков, это сердит Хараэ, ухудшая ее отношение на один шаг.

Кованая латунная дверь, ведущая из комнаты, открыта.

3. Вестибюль морских желудей

Пол этой комнаты выполнен под уклоном, тогда как потолок более-менее выдержан вровень с прошлыми комнатами. Скорее длинная, чем квадратная, эта комната, очевидно, была затоплена в какой-то момент, о чём говорят старые, отвердевшие наросты морских желудей почти на каждой поверхности.

Два комплекта причудливых доспехов, выполненных кажется из кораллов и ракушек, стоят в стенных нишах, также густо поросшие окаменелостями, как и всё в этой комнате.

Два комплекта **оживлённых доспехов** стоят в нишах. Они активируются, как только большинство персонажей доберутся до середины комнаты. Когда это происходит, прочтите:

Внезапно, доспехи вырывают себя из оков наростов, которые, кажется, держали их вмурованными в ниши.

Они ступают из своих ниш и направляются к вам. Наросты с каждым шагом осыпаются с них целыми пластами. Прорези их ракушечных шлемов пугающе пусты.

Оживлённые доспехи достаточно древние и в исключительно плохом состоянии.

Изменение сложности приключения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** Наросты мешают доспехам первые два раунда боя (доспехи получают помеху на все атаки) прежде чем отпадут
- **Сильная группа:** добавьте ещё один оживлённый доспех
- **Очень сильная группа:** добавьте ещё один оживлённый доспех. У всех доспехов по 40 хитов

4. Коллектор

Пол выравнивается в этой круглой комнате сорока футов в диаметре. Несмотря на то, что вода доходит почти до колен, легко заметить провал в центре комнаты. Впрочем, разглядеть его дно невозможно из-за осадка, скопившегося здесь.

Края коллектора слегка покатые и покрыты густой порослью скользких водорослей.

Единственная примечательная особенность этой комнаты — это узкий лаз около верхушки левой стены и дверь, оббитая латунью в дальней стене. От сюда вы можете разглядеть высохшую кровь на дверной ручке.

Коллектор 5 футов глубиной заполнен водой, мутной от осадка настолько, что она не просматривается даже темновидением. Острые камни на дне коллектора делают пересечение комнаты мудрёным и достаточно опасным делом.

Несмотря на это, ясно, что Иган и его спутники перешли на другую сторону и как минимум один соскользнул в колодец, о чём свидетельствуют пятна крови на дальней стене и двери.

Движение по комнате требует успешного прохождения проверки Ловкости (Акробатика) Сл 13. Провал обозначает соскальзывание в колодец и получение 4 (1к8) колющего урона. Если персонажам удастся закрепить верёвку на ручке двери, следующие персонажи выполняют эту проверку с преимуществом.

Окованную латунью дверь на противоположном конце комнаты заклинило, и чтобы открыть её, следует преуспеть в проверке Силы Сл 10.

Провал проверки не только не открывает двери, но и означает, что персонаж соскальзывает, как это описано выше. В восточной стене есть круглое 3х футовое отверстие на высоте около 30 футов[2]. Чтобы забраться туда по влажным, покрытым водорослями камням, следует преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 25.

Любой персонаж, который проваливает проверку, падает и соскальзывает в коллектор. Они могут пройти такую же проверку Ловкости, как при пересечении комнаты, но должны делать это с помехой.

На дне коллектора находятся пара **упырей** и ждут, когда персонажи окажутся в зоне 6, прежде чем атаковать. Упыри избегают контакта с персонажами, но если они будут обнаружены (если, например, кто-то решит обыскать коллектор) - они атакуют.

Изменение сложности приключения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа**: уберите одного упыря (оставшийся упырь имеет 13 хитов)
- **Слабая группа**: уберите одного упыря
- **Сильная группа**: добавьте одного упыря
- **Очень сильная группа:** добавьте двух упырей

5. Камеры

Коридор уходит вверх под небольшим уклоном. Две маленькие, квадратные комнаты по правую руку, похоже когда-то служившие тюремными камерами, теперь пустуют. Дыры в стенах и дверях позволяют предположить, что их можно было запереть со стороны коридора. Окованные латунью крепкие двери заклинило, и для того чтобы их открыть, следует преуспеть в проверке Силы Сл 15.

Камеры пусты.

6. Нефритовый идол

Эта естественная пещера когда-то была центром этого места поклонения. Его магия, дремавшая долгое время, пробудилась от убийства Игана.

Эта круглая комната примерно 60 футов в поперечнике со сводчатым потолком, достигающим 30 футов по центру. Большая часть комнаты возвышается на пару футов над той частью, откуда вы вошли. На подъём ведёт пара ступенек.

В дальней части комнаты большой идол, вырезанный из цельного куска бледно-зелёного камня, стоит в заводи с чёрной водой. Он вырезан в форме гуманоида со щупальцами, рыбьей головой и ртом полным клыков, и освещает комнату болезненно зелёным светом.

Общие черты

Свет. Идол излучает тусклое, болезненно-зелёное свечение, создавая тусклое освещение в этой комнате.

2 Здесь не говорится, куда оно ведет. Вероятнее всего, в область 6.

Звук. Гремение костей, капли воды и приглушенный шёпот.

Запахи. Солёной воды, крови и гнили.

Алтарь. Магия в алтаре защищает нежить в храме, давая ей преимущество на спас-броски против попыток изгнания нежити. Персонажи в комнате замечают давящую атмосферу в комнате с успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 15, и могут распознать что источник этой зловещей энергии находится в алтаре с успешной проверки Интеллекта (Магия) Сл 15. Если одним ударом алтарю нанести 5 дробящих повреждений и более, то он может считаться разрушенным и эффект пропадает. Либо, если Хараэ дружелюбно настроена к большинству персонажей, она подавляет этот эффект в конце первого раунда.

Идол. Шестифутовый идол, вырезанный в натуральную величину из цельного куска нефрита, выглядит ценным. Он стоит на каменном пьедестале, так что выглядит, как будто он стоит на поверхности воды. Его клетка непроходима. Он излучает слабую магическую ауру.

Ступени. Ступени высотой в 5 дюймов покрыты грязью, что делает из скользкими. Существа, передвигающиеся вверх или вниз по ним на полной скорости должны сделать проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10. Провал означает, что существо упало и лежит внизу ступеней. При этом если существо сознательно передвигается по ступеням как по сложной территории, можно обойтись без проверки.

Комнату можно описать далее, перефразировав нижеследующее:

- Две колонны стоят на приподнятой части пола. Они очень обветшали, но очень вероятно, что когда-то они были покрыты красивой резьбой. Их клетки непроходимы.
- На алтаре возле бассейна распластано тело мужчины человека. На полу около его руки лежит нечто, напоминающее волшебную палочку.
- На алтаре была разлита темная лужа крови, которая стекла по передней и боковым стенкам алтаря и уже высохла.
- Прежде чем высохнуть, кровь, очевидно, собиралась в бассейн вокруг статуи. Возможно, поэтому вода здесь черно-красная.
- По сторонам бассейна валяются кучи покрывшихся известью скелетов.
- Второй труп лежит, наполовину погрузившись в бассейн. На нем много рубленых ранений и из него торчит оперение нескольких стрел.
- При успешной проверке Интеллекта (Религия или Магия) Сл 15, персонаж опознает статую как Дагона, лорда демонов, которого еще называют Принц Глубин.

Зомби, который раньше был на алтаре, - это оживший труп Игана Сокола. Иган осматривал алтарь с палочкой в руке, когда его ударил в спину Грим. Иган выразил желание уничтожить идола, боясь, что он был чем-то злым, и Гриму не удалось убедить Игана, что идол может стоить целое состояние.

Убийство Игана прямо на алтаре пробудило его древнюю магию, пробудив стражей в зонах 3, 4 и 6. Когда они не смогли победить скелетов, солдаты Черного Кулака были вынуждены отступить в зону 7, но только после того, как один из них был убит скелетами. Стражи вновь вернулись в воду, но снова активируются и атакуют, если кто-то подходит к алтарю ближе, чем на двадцать футов. Ни они, ни персонажи не осюрприжены.

Грязная вода начинает бурлить и всплескиваться, когда из нее выходят скелеты. Кровавые струи стекают по их костям потоками и капают с лезвий мечей. Скелеты атакуют.

В этой комнате два **зомби** (Иган и мертвый стражник), а также два **скелета**, которые остаются на уступе в дальнем конце пещеры, в воде, и стреляют в персонажей[3], пока те сражаются с прочими врагами врукопашную.

На дне коллектора в зоне 4 находятся два **упыря**, которые оживают и ищут персонажей, прибывая в зону 6 в начале второго раунда, и атакуя двух ближайших к проходу, из которого они пришли, персонажей.

Изменение сложности приключения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** уберите одного упыря (у второго 13 хитов). Если группа расправилась с упырями до этого, уберите одного скелета.
- **Слабая группа**: уберите одного упыря. Если группа убила их ранее, то изменений не требуется.
- **Сильная группа:** добавьте двух скелетов
- **Очень сильная группа:** добавьте четырех скелетов.

Развитие событий

После победы над нежитью персонажи могут обследовать комнату. Чтобы понять, что молодой человек на алтаре был убит ударом кинжалом в спину, особых навыков не требуется.

Признаков борьбы не видно, и на первый взгляд не похоже, чтобы он был специально принесен в жертву на алтаре.

Если убрать тело с алтаря, можно очистить его особым ритуалом с помощью проверки Интеллекта (Религия) Сл 10. При успешной проверке идол начинает светиться бледно-зеленым светом.

Грим и его люди слушают звуки битвы из безопасного укрытия в зоне 7. Если они еще не встретились персонажам, то они выжидают несколько секунд, чтобы понять, кто победил. После этого выжидания они начинают звать «Кто там?!» в надежде, что нежить в зоне 6 уничтожена.

Сокровища

Молодой человек несет в общей сложности 35 зм и *палочку обнаружения магии*. Хараэ понимает, что ему уже не помочь, и что персонажи здесь, чтобы помочь. Поэтому она не станет сердиться, если персонажи возьмут палочку. В добавок к этому, монеты разного номинала на общую сумму 50 зм лежат у ног идола на дне бассейна.

Идол стоит примерно 2000 зм. Это небольшое состояние, но при этом он представляет собой шестифутовый кусок цельного нефрита, и весит почти тонну. Вряд ли у персонажей будет с собой оборудование, чтобы сдвинуть его. Несмотря на это персонажи могут его немного поразламывать, при этом каждому из них достанется кусок нефрита стоимостью 50 зм. Если разламывающий персонаж - дварф или у него соответствующая предыстория (каменотес или резчик по камню), то он может срубить себе кусок стоимостью 100 зм.

7. Реликварий

Вход в эту комнату преграждает тяжелая каменная дверь. Частичное обрушение коридора позво-

3 В параметрах стрелковые атаки не прописаны, судя по MM они делаются с параметрами:
Shortbow. Ranged Weapon Attack: +4 to hit, range 80/320 ft., one target. Hit: 5 (1d6 + 2) piercing damage.

ляет персонажу среднего размера протиснуться в комнату. Здесь находятся две обветшалые каменные статуи, похожие на идола в зоне 6, и маленький каменный алтарь. Грим и его стражники уже разграбили это место, но боятся выйти и очень устали и голодны.

> Эта комната по форме представляет собой круг диаметром около 30 футов. Ровными рядам по стенам расположены ниши примерно футом в диаметре. В большинстве из них лежат мелкие предметы из золота, цветного стекла или камня, но некоторые пусты. Стены раскрашены потускневшими узорами синих, зеленых и черных тонов.
>
> На полу лежит несколько холщовых мешков, набитых предметами типа тех, что лежат в нишах.

Пока персонажи не пришли, стражники уже оставили надежду выбраться отсюда живьем. В разговоре с ними перефразируйте следующее.

Иган докоснулся до идола и мертвецы ожили, убив его и одного из их коллег, и вынудив Грима и остальных отступить сюда.

Они боятся уходить через зону 6, и обдумывали, как бы сбежать через зону 4, но там очень высоко и у них не было с собой источника света.

Они провели здесь уже два дня, не имея теплой одежды, еды или питья помимо грязной воды. Масло для лампы закончилось вчера.

Они пытаются казаться крутыми и невозмутимыми, но заметно, что они на грани нервного срыва.

Большинство ответов дает Грим, и успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 позволяет понять, что его грызет чувство вины.

У дальнего конца комнаты находится шесть холщовых мешков, наполненных побрякушками и монетами.

Грим и его люди поначалу пытаются свалить вину в убийстве на нежить в комнате с идолом. Тем не менее, лжецы из них не очень хорошие, проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 будет уже достаточна, чтобы понять, что они не говорят правду. Если персонажи этого не поймут, то Хараэ постарается как-то помочь персонажам разгадать ложь Черного Кулака. На самом деле Грим убил Игана в припадке гнева и алчности. Если на них надавить, то солдаты Грима быстро начинают обвинять настоящего виновника, и тогда даже сам Грим сознается в содеянном.

Грим, Сержант Стражи, одет в наборный доспех. Также тут четыре **стражника** Черного Кулака. У них у каждого по два уровня истощения, так что они будут защищаться только если будут атакованы.

Сокровища

Грим и солдаты собрали разных предметов из реликвария, в основном монет и разных старых объектов искусства, на сумму около 100 зм. Это и есть сокровища храма.

Единственная примечательная вещь - это набор чеканных латунных тарелок, на которых выгравированы странные символы. Символы не поддаются распознанию с помощью заклинания *понять магию*. Возвращение этого объекта представляет собой выполнение задания Арфистов.

Завершение

После вывода стражников на чистую воду и выяснения судьбы Игана персонажи еще не выполнили то, зачем сюда прибыли. Сигнальный огонь все еще не зажжен. Будет ли убрано проклятие, окружающее сигнальный огонь, зависит от персонажей и того, как они решат поступить с стражниками.

Персонажи, с учетом истории Крепости, которую они теперь должны знать, могут понять, что судьба убийцы Игана может быть связана с сигнальным огнем, и это может стать решающим фактором при принятии ими решения, что делать с убийцей.

Арестовать стражников. Если персонажи дают понять, что собираются доставить Грима во Флан и передадут его для суда, Хараэ будет удовлетворена и снимет проклятие. Улик против Сержанта Стражи Грима достаточно, чтобы признать его виновным в убийстве Игана, и на следующий день он будет болтаться на Стояновских Воротах. Остальных солдат признают виновными в менее тяжких преступлениях и посадят в тюрьму. Проклятье Хараэ снято, и маяк загорается вновь.

Убить стражников. Если персонажи убьют стражников, власти предположат, что они сделали это в целях самозащиты. Проклятие снято и маяк загорается.

Отпустить стражников. Если персонажи отпустят стражников и будут молчать об их преступлениях, то те покидают Флан и никогда больше не возвращаются. Проклятие не снято и маяк не зажигается.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для **не боевого опыта**, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые Награды

Имя противника	Опыт за противника
Оживлённый доспех	200
Обыватель	10
Упырь	200
Грим, Сержант стражи	100
Стражник	25
Скелет	25
Зомби	50

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Получение информации от Хараэ	50
Снятие проклятия и зажжение маяка	150
Придать Грима и стражников правосудию не убивая их	100

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **450 опыта**. **Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта**.

Сокровище

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предме-

тов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Кошель платины	50
Серебряный святой символ Тира	50
Культы Лунного Моря	20
Золото, спрятанное в матрасе	20
Кошель Игана	35
Монеты из заводи с нефритовым идолом	50
Обломок нефритового идола (на каждого персонажа)	50 или 100
Сокровища, собранные Гримом	100
Наборный доспех Грима	100

Культы Лунного Моря

Тайлосс Тирский написал книгу о разных культах в регионе Лунного Моря. Книгу можно продать за 20 зм, либо персонажи могут оставить её себе. Если персонаж оставит её себе, то сможет сверяться с ней и получит преимущество на проверки Интеллекта по отношению к культам региона Лунного Моря.

Наборный доспех

Если персонажи побеждают Грима, они могут взять его наборный доспех. Один из них может оставить его себе, или группа может продать его за 100 зм.

Волшебная палочка обнаружения магии

Эта деревянная палочка с серебряным наконечником при использовании издает громкий звон. Описание этого предмета может быть найдено в базовых правилах или *Книге Игрока.*

Враждебность

Персонажи получают возможность заработать следующую проблему на протяжении игры.

Враждебность Чёрного Кулака. Невинный человек погиб от ваших рук во время потасовки в баре *Смеющийся Гоблин*. И хотя вас арестовали, ваша фракция добилась вашего освобождения. Чёрный Кулак, впрочем, всё ещё считает вас преступником. Пока у вас есть эта враждебность, всё последующие проверки Харизмы (Обман, Запугивание и Убеждение) по отношению к членам Чёрного Кулака проходят с помехой.

Слава

Все представители фракций зарабатывают **одно очко славы** за участие в этом приключении. **Арфисты** получают **одно дополнительное очко** за возврат латунных пластин.

Время простоя

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого приключения.

Награда Мастера

Вы получаете **300 опыта и десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

Оживлённый доспех

Средняя конструкция, неопределённый

Класс защиты 18 (естественный доспех)
Хиты 33 (6к8+6)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	11(+0)	13(+1)	1(-5)	3(-4)	1(-5)

Иммунитет к урону яд, психический
Иммунитет к состояниям ослепление, очарование, глухота, истощение, страх, паралич, окаменение, отравление
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого предела), пассивное Восприятие 6
Языки -
Опасность 1 (200 опыта)

Восприимчивость к Антимагии. Доспех небоеспособен пока находится в области поля антимагии. Если его подвергнуть заклинанию Развеять Магию, доспех должен будет преуспеть в спасброске Телосложения против Сл спасбросков заклинаний сотворившего заклинание или потерять сознание на 1 минуту.

Ложная Внешность. Пока доспех не двигается, его невозможно отличить от обычного комплекта доспехов.

Действия

Мультиатака. Доспех совершает две атаки ближнего боя.

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 2 (1к4) дробящего урона.

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс защиты 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	15(+2)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	6(-2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Всеобщий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 9 (2к6+2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (2к4+2) режущего урона. Если цель - это существо, отличное от эльфа и нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

Стражник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. *Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к6+1) колющего урона.

Грим, сержант стражи

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс защиты 17 (наборный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	11(+0)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	11(+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Грим получает преимущество на броски атаки против существа, если хотя бы один из союзников Грима находится в 5 футах от этого существа и боеспособен.

Действия

Мультиатака. Грим совершает две атаки ближнего боя.

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Тяжёлый Арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дальность 100/400 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к10) колющего урона.

Скелет

Средняя нежить, законопослушно-злой

Класс защиты 13 (остатки доспеха)
Хиты 13 (2к8+4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

Уязвимость к урону дробящее
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6+2) колющего урона.

Зомби

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс защиты 8
Хиты 22 (3к8+9)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

Спасброски Мдр +0
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость Нежити. Если урон понижает хиты зомби до 0, он должен пройти спасбросок Телосложения против Сл 5 + полученный урон, если только урон не от сияния или критического попадания. При успехе хиты зомби вместо этого снижаются до 1.

Действия

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к6+1) дробящего урона.

Раздатка игрокам – Дневник Игана

Не копать без уверенности, иначе родители прибьют

Что мы знаем:

Он под Западной Башней

Странный символ – голова, окруженная щупальцами (думаю, это щупальца)

Был культ, регион Флан. Последователи Тира уничтожили, но скоровища не нашли

В книге Культы Лунного Моря Тейлосса Тирского может быть больше

Надо узнать:

~~Пароль?~~

Проклятья?

Истинная природа культа?

Грим думает это неважно. Зло давно ушло. Золото – есть золото. Не согласен. Это может быть опасно.

Перводим нрава так говорили? "Преследовать ничч. Восполог ли в поиске их обрести искали что они." Когда я найду сокровище, я продам эти книги и жрецы нормальные делать исследований за меня.

Духи говорят на Торассе? Странно

Думал ангелы знают все языки

Книга не упала раскрытой на нужном месте

Ненавижу мертвые языки!

Какой ~~эгоистичный~~

Где есть люди – там есть и добро, и зло? Нет добра без зла?

~~Страница 7~~

~~Страница 51~~

Страница 78

~~Страница 133~~

Выглядит так же... Опасно делать ошибку...

Вот оно!! Иначе зачем в этой книге обращать внимание на позы при молитве

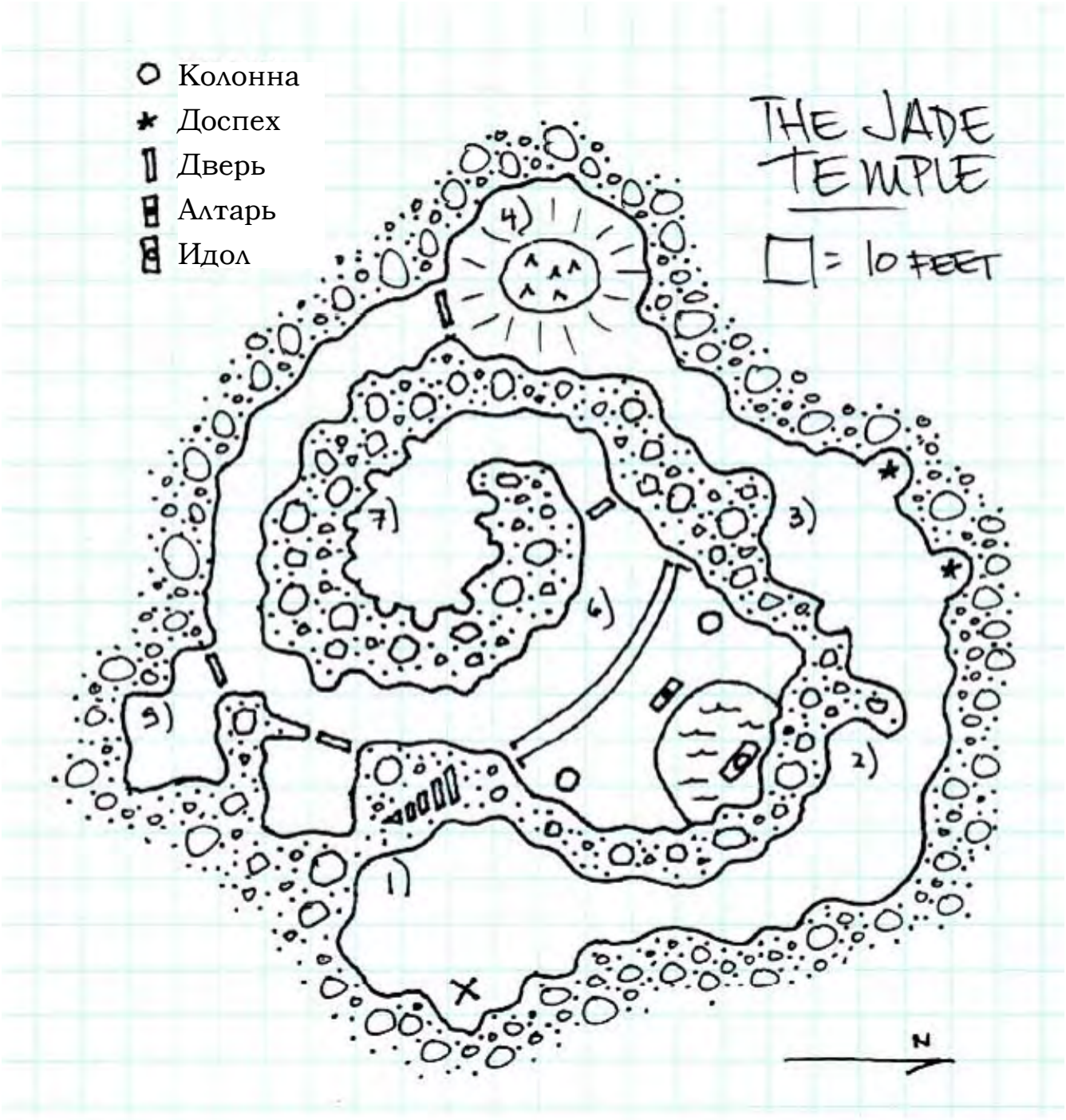
Чтобы войти: Рука к "Тоэ Моно, Тоэ Мегало"

Четыре символа, уверен. Три слова. Надо не ошибиться....

Моно. Дикастис. Димиос. Кириос. Мегало. Тоэ. Дотис. Липтис. Архайос.

Да. Получилось. Теперь ждем Грима. Раскопки без солдат могут быть опасными.

Дополнение: Карта



Тени над Лунным Морем

Жизнь у Лунного Моря не легка. Бандиты, пираты и жестокие лорды правят этими землями, угрожая тем, кто пытается жить здесь честно. Нынче, новая напасть рыщет в этих водах: Корабль-призрак атакует небольшие прибрежные деревни, оставляя своих жертв шепчущими о «глазе драколича». Присоединяйтесь к приключению и узнайте правду, скрывающуюся за этой угрозой! Приключение для персонажей 1-4го уровней.

Код приключения: DDEX1-3

Участники проекта

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.
©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
stivie, korfax, Kestel, deiran для dungeons.ru http://dungeonsanddragons.ru/ http://vk.com/dungeons_ru

перевод реплик Элисанды - korfax
вычитка korfax, stivie
верстка stivie

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Тени над Лунным Морем», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей второго уровня. Персонажи не 1 и 2 уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение начинается в регионе Лунного Моря Забытых Королевств, в и неподалёку от города Флан.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 2 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера.*

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм

Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Около 60 лет назад, до завершения Раскола, команда *Дерзкого* бороздила воды Лунного Моря в поисках удачи и славы, грабя случайную добычу и побережье. *Дерзкий*, с капитаном Риви Сар Тестайном во главе, который никогда не был особо удачлив, случайно повстречал крупное торговое судно с полным трюмом добычи.

После непродолжительного и кровавого конфликта, *Дерзкий* искал укромную гавань, где он мог скрыться от властей, пока команда делила добычу. Удивлённые своей удачей, команда пересчитывала добычу из золота, камений, произведений искусства и книг, полных знаний.

В Штормовом Заливе, известном своей плохой погодой, был небольшой остров, покрытый лесом, который служил домом для нескольких поколений рыбаков. Странные, редко имеющие дело с внешним миром - рыбаки с каждым годом вырождались всё больше.

Слишком маленький, чтобы представлять интерес для ближних городов-государств, и расположенный в центре слишком сложных вод, чтобы использоваться другими кораблями, безымянный остров был отличным убежищем для *Дерзкого* и его команды. Став на якорь и сойдя на берег острова, буканьеры быстро покорили городок, подчинив его себе и сделав его жителей своими рабами.

Пираты знали слишком мало о рыбаках, которые на первый взгляд казались беззащитными, но на поверку оказались дьяволопоклонниками, в тайне поклонявшимися извергам вот уже несколько десятилетий. После многих дней издевательств жители безымянной деревушки на безымянном острове провели скверные ритуалы, вызвав дьяволов, служащих Тиамат.

Они предложили своё поклонение, души и сокровища с корабля дьяволам. В обмен на это, дьяволы забрали пиратов рабами в ад, также как те поступили с рыбаками. Так, *Дерзкий* и его команда покинули этот мир, отправившись в рабство Преисподен.

Недавние события

Культ Дракона раскололся. Тогда как последователи Северина искали новый путь, используя *Драконьи Маски*, некоторые остались верны старому пути. Иксас, молодой волшебник, чей мастер остался верен изначальному пути Культа - поклонению драколичам, был отправлен с заданием найти и вернуть *Маску Зелёного Дракона*.

На корабле с несколькими людьми и целым племенем кобольдов в качестве подручных, он прибыл на Лунное Море за слухами 60-летней давности о пропавшем торговом судне, которое перевозило библиотеку книг, полных разнообразных знаний. Молва гласила, что среди груза была и книга, в которой говорилось о последнем пристанище артефакта.

Иксас надеется смягчить подозрения по отношению к его поискам, распуская слухи о кораблях-призраках в этом районе, и люд не будет задаваться вопросами о причинах атак и грабежей прибрежных поселений. Кто-то мог бы попытаться охотиться на корабль с командой людей, но кто посмеет охотиться на корабль-призрак?

Последовательность событий

Для облегчения задачи ниже приведена сокращённая последовательность событий, которые происходили непосредственно до начала и во время приключения. Нападения случаются с разницей в четыре дня, хотя места нападения отстоят друг от друга лишь на день пути. Четырёхдневная пауза между атаками примерно согласуется с изменением фаз луны - это обстоятельство неизвестно поначалу.

- День 1: Первым атакуют маленький городок Алестон, состоящий из мельницы, пивоварни и домов работников.
- День 5: Вторая атака приходится на скопление фермерских домов.
- День 9: В третьей атаке разрушается Док Вига - прибрежный трактир.
- День 13: Четвёртой атакуют деревню без названия, где жил безумец, Гав. С этого момента власти Флана начинают замечать такие случаи.
- День 15 (утро): Приключение начинается с того, что группа встречает Проводника Мертвых Йовира на Кладбище Валинген.
- День 16: Группа отправляется на место следующей атаки и по пути встречают Гилфрона Майлона.
- День 17 (утро): Группа прибывает на остров и начинает своё исследование странных островитян.
- День 17 (ночь): Иксас и Культ Дракона атакуют.

Описание приключения

Тени над Лунным Морем поделено на пять частей. В первой Проводник Мертвых Йовир просит группу расследовать серию нападений, произошедших вдоль северного побережья Лунного Моря. Во время этого группа исследует город Флан и находи ряд подсказок, указывающих на то, что целью следующего нападения будет маленькая рыбацкая островная деревня.

Во второй части группа отправляется в эту деревню и по пути им представляется возможность собрать дополнительную информацию у встречного купца, Гилфрона Майлона и его сына Гилмонта. Также они встретятся с представителями местной дикой фауны.

В третьей части группа прибывает в рыбацкую деревню и в скором времени обнаруживает, что бедным и отсталым людям есть что скрывать. Искатели приключений могут попробовать «копнуть глубже», что может вылиться в конфликт с местными жителями, или потратить время на подготовку к атаке, которая, по их мнению, скоро состоится.

Четвёртая часть описывает нападение Культа Дракона на деревню. Группе либо удастся отбить атаку, либо их всех захватят в плен и доставят на корабль Иксаса его подручные кобольды.

Кульминацией всего приключения является пятая часть. Сражение на борту корабля Иксаса случается в то время, когда команда Дерзкого возвращается из своего рабства в Преисподнях, снедаемая жаждой мести всем живущим.

Часть первая: Увертюра

Искатели приключений откликнулись на призыв прибыть на Кладбище Валинген на встречу с Проводником Мертвых Йовиром, высшим жрецом Келемвора (законопослушно-нейтрального бога смерти). До Йовира дошли слухи об «корабле-призраке», нападающем на прибрежные деревни, и он обеспокоен, что рано или поздно дело дойдёт и до Флана.

Со всей ненавистью его Ордена к нежити и своим гражданским долгом, Йовир ищет группу способных искателей приключений, которые смогли бы разобраться с этим. Орден Тихого Савана нейтрален на политической арене города, и потому он решил обойти всю обычную городскую бюрократию и действовать напрямую прежде, чем угроза объявится на пороге города.

Отыгрыш Проводника Мертвых Йовира

Йовир Глэндон трудится в садах Валингена уже около 40 лет. Не смотря на его грязные и огрубевшие руки и испачканную травой робу, он неплохо образован. Йовир - сдержанный человек, который позволяет другим задавать курс беседы, вступая лишь по необходимости. Он не заинтересован в политике Флана, но желает добра людям.

Солнце ярко светит в небе, когда на кладбище вы приближаетесь к человеку, одетому в серую робу, роющемуся в почве. Он выкапывает землю небольшим совком, рядом стоят горшки с цветами. Не прерывая своего занятия, он ровным голосом говорит: «Я так рад, что вы откликнулись. Если всё так, как я думаю, то времени у нас не много, давайте быстро всё обсудим».

Проводник Мертвых Йовир представляется, благодарит группу за скорое прибытие и быстро переходит к сути вопроса, ради которого он их призвал на помощь.

Ходят слухи о «корабле-призраке», атакующем деревушки, одинокие фермы и трактиры на северном побережье Лунного Моря, вдоль Железного Пути от Крепости Жентил к Флану. Похоже никто ничего не предпринимает, тогда как опасность всё ближе к Флану.

Ниже приведен список того, что знает Йовир и чего он хочет от искателей приключений:

- Вчера человека, жившего в небольшом селении в двух днях к юго-западу от Флана подобрали у входа в город. Бредящего что-то о драколичах и явно потерявшего рассудок, его доставили на попечение к Келемворитам. Человек окончательно сошёл с ума и ему потребуется немало времени, чтобы прийти в норму, если такое вообще случится. Если угодно увидеть его или побеседовать с ним - он в храме под надзором клириков.
- Приходили сообщения о том, что корабль-призрак появлялся у побережья в Штормовом Заливе, уничтожая маленькие деревни и хутора.
- Йовир знает, что рыцари Черного Кулака также обеспокоены ситуацией, учитывая, что нападения, по всей видимости, перемещаются в направлении Флана и вполне возможно, что в конце концов и на город тоже нападут.
- Лишь номинально обращая внимание на приближающуюся опасность, они не готовятся так, как должны бы, считает Йовир. Рыцари отправили одного из своих (Алейд Буррал) собирать информацию. Вполне возможно, что Алейд может поделиться дополнительной информацией об атаках.
- Так как келемвориты занимают подчёркнуто нейтральную позицию в хитросплетениях городской политики, Проводник Мертвых Йовир решил действовать, опасаясь, что разные группы не смогут договориться и начать действовать вовремя, чтобы предотвратить опасность, надвигающуюся на Флан. Кроме того, слухи о призраках и личах потревожили Йовира. Такие могущественные разновидности нежити крайне редки, но, к сожалению, именно на Лунном Море это не так.
- Последователи Келемвора всегда были врагами нежити, и, если нежить действительно там, Йовир хочет, чтобы она была уничтожена. Проводник Мёртвых предлагает группе начать со сбора информации о нападениях во Флане, в частности, с разговора с безумцем, находящемся на попечении в храме Келемвора, или найдя Алейд Буррал из Рыцарей Черного Кулака.
- Отталкиваясь от этого, они скорее всего найдут другие зацепки, возможно, ведущие за пределы города. Если у группы есть контакты в городе (например, их фракции), Йовир также советует группе обсудить это с ними - возможно те слышали что-нибудь полезное. Он говорит им возвращаться к нему с дополнительными вопросами, если таковые возникнут.
- Если персонажи спрашивают об оплате, Йовир говорит, что, хотя у него и нет денег, приключения часто сами приводят к богатству и славе, которые искатели приключений смогут приобрести своими собственными делами. Он, однако, даст им два зелья лечения, которые они смогут использовать в своих путешествиях.
- Если зелья не потребуются, то приключенцы могут оставить их себе. Йовир также позаботился о лошадях для персонажей и комнатах в Смеющемся Гоблине, где персонажи могут переночевать. Лошадей он дает им на время так что они подлежат возврату. Если лошадей украдут или они погибнут, то персонажи должны будут возместить стоимость.
- Если в отряде есть аколиты или священники Келемвора, то группа получает одно дополнительное зелье на партию (не по одному на каждого служителя Келемвора).

Развитие событий

Возможно, что в ходе расследования партия захочет покинуть Флан как можно скорее, или наоборот остаться в городе и дожидаться, думая, что лучше будет дождаться, пока враг сам явится сюда, и желая защитить город. Используйте визиты от Проводника Мертвых Йовира Глэндона, чтобы помогать приключенцам не сбиваться со следа и предоставлять подсказки по мере необходимости.

Сокровища

Йовир дает приключенцам два зелья лечения (и еще одно дополнительное, если в партии есть служители Келемвора) за согласие помочь ему.

Разум безумца

Следуя указаниям Йовира, искатели приключений могут легко найти храм Келемвора.

Растрепанный человек с взъерошенными волосами сидит, привязанный к стулу, у открытого окна. Глубокие, покрытые коростой царапины покрывают его лицо, а руки обернуты окровавленными бинтами. Его глаза мечутся по комнате, ничего не видя, при этом он что-то бормочет себе од нос. Юный послушник в серых робах меняет постельное белье на стоящей рядом кровати, по сторонам которой болтаются ремни. Когда вы входите, паренек кивает вам «Можете звать меня Элден, добрые господа. Если у вас есть вопросы, то могу сказать, что я присматриваю за этим человеком с прошлой ночи.»

Отыгрыш Аколита Элдена

Аколит Элден Мимн - молодой мужчина человек с пассивным и терпеливым нравом. Он тихий и его легко можно не заметить. Он горячо верует, но так как он еще только начинает свое обучение, он считает, что разумнее слушать старших.

Элден рассказывает, что этот человек склонен к приступам агрессии, в основном по отношению к себе, отсюда и сдерживающие ремни на кровати и крепеж к стулу. Он расцарапал себе лицо, а потом стал отгрызать себе пальцы, когда Элден пытался остановить его от причинения вреда себе самому.

Элден очень отрицательно относится к развязыванию человека, говоря, что в прошлый раз чтобы удержать его потребовалось несколько братьев. Элден слышал, как человек бормотал что-то про «глаза драколича» и про то, что его деревня была уничтожена, но помимо этого разобрал мало что. Никто не знает, что это за человек, что с ним случилось конкретно; ясно одно -он потерял рассудок.

Человек просто появился на кладбище вчера, забредя на него с дороги на запад, и на нем были раны как минимум дневной давности.

Вскоре после прибытия человека, женщина из рыцарей Черного Кулака с короткими светлыми с проседью волосами прибыла и попыталась допросить человека. Получилось не очень.

Человек начал громко бредить вскоре после начала расспросов. Вскоре он начал гавкать как собака и попытался укусить рыцаря, после чего она сдалась и ушла. Клерики стали звать человека Гав из-за гавкающих, лающих звуков, которые он периодически начинает издавать.

Гав, Безумец

Безумец Гав ведет себя тихо и незаинтересованно, когда приключенцы только приходят, но разговор с ним - трудоемкий процесс. Большинство того, что он говорит, прерывается гавканьем и лаем и прочими проявлениями нервного тика, при этом он начинает порываться освободиться от пут. Он не дает ни одного прямого ответа на вопрос, и начинает нервничать все сильнее при продолжении расспросов.

- Гав не отвечает на вопросы про его имя и то, кто он такой, повторяя лишь «Глаза, глаза драколича, они видят меня... Грядёт...»
- Если осмотреть его самого, то можно заметить, что он очень загорелый, а его руги загрубели, и под ногтями земля. Скорее всего, он фермер или иной рабочий на открытом воздухе. У него есть несколько ранений, которые также были обработаны и перебинтованы. Успешная проверка Мудрости (Медицины) Сл 15 показывает, что одна из ран сделана небольшим клинковым оружием, а две другие - огромные синяки от сильных ушибов, нанесенных каким-то тупым предметом.
- Если спросить, как он сюда попал, Гав отвечает «мелкие прошаркали мокрыми перед глазами, клац-клац, гав, корабль-призрак, туман, гав. Кровь, огонь, гав, деревни больше нет, гав гав.»
- Гав говорит только на Всеобщем.

После трех вопросов Гав впадает в лай и выпутывание из смирительной рубахи пытаясь укусить любого, кто подойдет слишком близко. Укус не наносит повреждений, но служит болезненным напоминанием, что у человека не в порядке с головой.

Разговор с Черным Кулаком

Если приключенцы отправятся в Черный Кулак узнать, что за рыцарь расследует нападения, их быстро перенаправят в один из постов Черного Кулака, где они могут поговорить с Рыцарем Алейд Буррал.

После недогих расспросов вас отпрляют к выглядящей чем-то обеспокоенной женщине в форме Черного Кулака. Светлые с проседью волосы обрамляют ее лицо с глубокими морщинами - следствие уже немалого возраста и суровой жизни. Обращая на вас строгий взгляд, она произносит «Я так понимаю, вы искали меня. Как я могу помочь вам, горожане?»

Отыгрыш Рыцаря Алейд Буррал

Рыцарь Алейд Буррал - сильный воин с острым умом, но ее мягкое сердце, которое она прячет за маской строгости и хмурости, препятствует ее продвижению в иерархии Рыцарей Черного Кулака. Ей хорошо за 40, в ее светлых волосах заметна проседь, и в этом возрасте она решила, что выполнение ее работы на совесть и защита Флана, возможно, более важны, чем продвижение по карьерной лестнице. Она не терпит дураков, и считает приключенцев наиболее яркими их экземплярами.

Когда приключенцы прибывают к ней в первый раз, Алейд слегка озабочена, почему какие-то незнакомцы пришли к ней, и прямо спрашивает их об их мотивации, пока они не скажут что-то правдоподобное или просто не объяснят, что работают на Проводника Мертвых Йовира, после чего она несколько расслабляется. Алейд уважает келемворита за то, что он заботится об обществе, не влезая при этом в политику.

Алейд рассказывает, что занималась расследованием нападений и может перечислить их все (деревня безумца два дня назад, Док Вига шесть дней назад, несколько ферм десять дней назад и пивоварня Алестона четырнадцать дней назад).

Она обеспокоена, что в какой-то момент атаки достигнут Флана, но хотя ей и удалось убедить свое начальство позволить ей провести расследование, само начальство, похоже, атаками не очень обеспокоено. Флан большой, а все атаки происходили на мелкие деревни или на одинокостоящие дома.

Она заметила некую последовательность в нападениях (они происходят с периодичностью в четыре дня), но не понимает, в чем причина такой периодичности. Путь от одной цели к другой занимает один-два дня, так что должно быть что-то большее, чем если бы нападавшим просто требовалось по четыре дня, чтобы достичь каждой следующей цели.

Также в ответ на конкретные вопросы персонажей он может рассказать следующее:

- Кроме безумца свидетелей нет, но очень вероятно исходя из того состояния руин деревень, в котором их находили после нападений, что все атаки происходили ночью. Если усомниться в этом, то она признает, что это всего лишь предположение.
- Последнее место нападения она обследовала лично, но первые три она не посещала и знает о них только от проходивших через Флан путешественников. Во всех случаях было похоже, что деревни были вырезаны и сожжены. При этом похоже, что вообще ничего не было украдено, хотя наверняка утверждать сложно из-за огня и отсутствия выживших.
- При осмотре последней деревни она нашла несколько старых костей, которые она отнесла к местному лекарю по имени Филлистром Вундеркундудл. Пожилой гном сказал, что они были похожи на человеческие. При этом, что странно, большинство следов, которые она нашла (и обутые, и босые), были маленькими, как будто детски-

ми.
- Если последовательность сохранится, то следующее нападение произойдет через два дня, а через 6 дней атака может уже прийти во Флан.
- Она не имеет ни малейшего понятия, где произойдёт следующее нападение, но это будет место в дне пути от Флана вдоль побережья. Там нет деревень, но может быть какой-то хутор или ферма, о которой она не знает. (Этой информации достаточно, чтобы отправляться обыскивать побережье на предмет переправы, но искатели приключений могут этого не знать.)
- Она просит держать её в курсе относительно продвижения группы и настоятельно рекомендует соблюдать законы Флана в ходе расследования. Хоть ей и по душе Йовир, он не сможет сделать ничего, чтобы их защитить, если они нарушат закон.

Глядя на последовательность

В какой-то момент игроки скорее всего захотят исследовать регулярность нападений. Успех в проверке Интеллекта (Природа) Сл 20 отметит, что атаки примерно соответствуют сменам фазы луны. Последователи Селунэ, богини луны, получают преимущество на эту проверку. Если группа не смогла заметить последовательность, они могут обратиться к услугам какого-нибудь мудреца в городе, чтобы он им что-нибудь подсказал.

За 2 см, мудрец Делакрайя Нежноцвет (женщина полу-эльф) из лавки Ответы На Все Вопросы проведёт пять часов изучая данные о нападениях. По прошествии этого времени, она сможет определить, что все атаки случились между побережьем и крупным старым торговым трактом под названием Железный Путь, идущим из Жентильской Твердыни через Флан и далее.

Места атак отстоят друг от друга примерно на день, и даже самый медленный путник, путешествующий только под покровом ночи проделает такой путь за два дня, даже с учётом плохого климата Штормового Залива и, как следствие, плохих дорог. Единственное селение между Фланом и последним местом атаки, что находится близ побережья - это маленькая рыбацкая деревня на крошечном островке в Штормовом Заливе, с ведущей к нему короткой переправой.

Что до последовательности атак, фазы луны действительно сменяются чуть чаще, чем каждые четыре дня, и пока все атаки совпадали с ночами, в которые происходила смена фаз.

Развитие событий

Если у группы есть ещё вопросы, на которые они хотели бы получить ответы, возможно из-за того, что им сложно сложить воедино разрозненные обрывки информации, Делакрайя может провести ещё пять часов в исследованиях за дополнительные 2 см. Цена поднимется до 1 зм, если группа хочет, чтобы она работала и ночью, так как группа спешит.

Делакрайя является ещё одним полезным инструментом для Мастера Подземелья, чтобы помогать персонажам, в частности, если у них возникают проблемы с расследованием.

Филлистром Вундеркундудл

Если персонажи желают последовать к лекарю, с которым говорила рыцарь Алейд Буррал, им расскажут, где его магазин.

> Деревянная доска, изображающая перебинтованную руку, висит над небольшим фасадом магазина, подоконники которого заставлены ящиками с цветами. Лысеющий гном с остатками жидких седых волос аккуратно выдёргивает коренья из-под цветов, складывая их в маленькую корзину у его ног.

Заметив приближение группы, Филлистром мгновенно определит в них искателей приключений и предложит ответить на их вопросы за плату в 5 см за услуги (хотя он может сбросить цену до 1 см, если группа будет торговаться). Как только размер оплаты оговорен, он приглашает их в свой тесный магазин. Стены уставлены книгами, а с потолка свисают различные сушащиеся лечебные травы.

Отыгрыш Филлистрома

Филлистром Вундеркундудл - эксцентричный мужчина гном не склонный к расторопности. Филлистром изучает секреты тела и является компетентным традиционным лекарем, для тех, кто не может себе позволить магические лекарства или не доверяет магии.

Филлистром с готовностью подтвердит, что кости, что предоставила ему рыцарь, являются фалангами пальцев ног взрослого человека. Они достаточно старые, о чём говорят пятна от разложившихся на них мускулов и кожи. Если группа пожелает увидеть их, он может их предоставить. Покопавшись в ближайшем сундучке, он достаёт небольшой горшочек с несколькими маленькими костями.

- Кости не излучают магию
- Пристально рассматривая их и преуспев в проверке Мудрости (Восприятия) Сл 10, персонаж заметит липкий налёт на некоторых из них. Похоже это какой-то клей природного происхождения, возможно древесная смола (это последствия того, что кобольды крепят кости на свои костюмы).
- Кости были собраны кобольдами с разных трупов, которых они выкопали. Если использовать магию, для того чтобы определить, кому они принадлежали или причину смерти, то окажется, что они принадлежали трём разным людям, умершим естественной смертью.

Задания фракций

Искатели приключений, являющиеся членами Ордена Перчатки, Изумрудного Анклава или Альянса Лордов могут получить помощь от сети информаторов своей организации, чтобы получить дополнительную информацию и задания.

Орден Перчатки

Члены Ордена Перчатки могут обратиться к дерзкому Зерну Ксеркстилу, Молоту Импилтура (мужчина полу-орк), который предлагает встретиться в покинутом Рассветном Храме. Орден Перчатки обеспокоен подъёмом жестоких культов в регионе Лунного Моря. Он считает, что у слухов о призраках есть какая-то связь с извергами, более прочная, чем иные могут полагать. **Зерн предлагает искателям приключений одолжить серебряный топор - полезная вещь для обезглавливания вампиров и извергов с Нижних Планов!**

Задание. Возьмите серебряный топор и поищите доказательства присутствия адских культов. Искателям приключений приказывают уничтожить любую нежить или извергов, встреченных в ходе исследований. Доказательства присутствия нежити и/или дьявольской/демонической порчи должны быть после предъявлены Зерну.

Условия успеха. Предъявление трупа лемура, или проклятого пирата, или арест любого из дьяволопо-

клонников (Уорш, Ульбурто или карга) выполняет условия успешного завершения задания Ордена Перчатки.

Изумрудный Анклав

Члены Изумрудного Анклава могут обратиться к затворнику Серанолле Шептухе (женщина лесной гном), которая предложит встретиться в лесу за городом. Изумрудный Анклав определил, что с погодой творится что-то неладное, а шторма разыгрываются каждые четыре дня, напрямую согласуясь со сменами фазы луны.

Что бы не создавало этого, оно разрушает не только корабли, но и часть морской жизни.

Задание. Покончите с тем, что является причиной дурной погоды.

Условие успеха. Разрушая статую драколича или отдав её келемворитам, которые в итоге разрушат её, выполняет условия успешного завершения задания Изумрудного Анклава.

Альянс Лордов

Члены Альянса Лордов могут обратиться к разговорчивому Дорналу Белобороду (мужчина холмовой дварф), который предложит встретиться в Вельветовом Дублете, известном злачном месте. Альянс Лордов полагает, что купец Гилфрон Майлон пропал. Он опаздывает и возможно попал в беду. Он должен быть где-то на Железном Пути к юго-западу. Найдя его, окажите ему необходимую помощь и проследите, чтобы он продолжил свой путь из Хиллсфара во Флан.

Задание. Отправляйтесь по Железному Пути и найдите Гилфрона Майлона. Если потребуется, окажите ему.

Условие успеха. Нахождение Гилфрона и оказание ему помощи в возвращении на дорогу выполняет условия успешного завершения задания Альянса Лордов.

Часть 2: На дороге

Как только группа, обладая достаточным количеством информации, отправится из Флана к предполагаемому месту следующего налёта, по дороге им предстоит пройти три кратких столкновения, прежде чем они доберутся до рыбацкой деревни.

Эта часть предполагает, что группа провела ночь во Флане и отправилась в путь утром шестого дня. Если это не так, то Мастеру Подземелья возможно придётся по необходимости изменить описания освещения и собирающегося шторма.

О кораблях-призраках и печёной утке

Железный Путь, главный тракт вдоль северного побережья Лунного Моря, пролегает от самой Жентильской Твердыни, через Флан и уходит далее. Путешествовать по нему быстро и, в общем, безопасно на столько, на сколько может быть безопасным путешествие по такому жестокому и непредсказуемому региону, как Лунное Море.

Солнце находится высоко в небе над собирающимися вдалеке грозовыми тучами. Вы покинули Флан и успели пройти достаточно далеко на запад, когда набрели на фургон со сломанной осью, оттянутый на обочину. Маленький человеческий мальчик разводит костер, а мужчина в купеческих одеждах копается в задней части фургона.

Отыгрыш Гилфрона Майлона

Гилфрон Майлон дружелюбный человеческий купец, торгующий деревом из Дрожащего Леса и инструментами. Хотя он обладает приятными манерами, он не глуп и знает, что дороги опасны, а потому осторожничает в начале любой встречи.

С тех пор, как три года назад его жена скончалась от лихорадки, он путешествует в компании своего сына Гилмонта. Он разговаривает с налётом фальшивой образованности, притворяясь, что он более принадлежит к более высокому классу, чем на самом деле.

Гилфрон и его сын и помощник Гилмонт живут тем, что водят торговые караваны в и из Флана.

На данный момент они направлялись во Флан из Хиллсфара, с полным фургоном топоров, пил, верёвочных шкивов и прочего металлического инструмента, полезного при деревообработке, и небольшим грузом южных товаров, недоступных на северном берегу Лунного Моря.

Гилфрон дружелюбен, но и отец и сын беспокоятся, когда большая группа вооружённых путников приближается к ним.

Как только выясняется, что группа не представляет угрозы для них, они с радостью приглашают путников разделить с ними полуденную трапезу. Если же группа вместо этого угрожает им, Гилфрон говорит сыну бежать, а сам делает всё возможное, чтобы отвлечь громил, хотя он и не представляет угрозы.

За печёной уткой или связанный, Гилфрон может поведать следующее:

- Гилфрон владеет несколькими фургонами, и водит караваны с товаром на продажу и обмен по всему побережью Лунного Моря. Иногда он возвращается с заказами на особо крупные грузы, которые могут быть отправлены морем, но обычно он использует Железный Путь.
- Недавно он видел множество разграбленных деревень и домов. В деревне в двух днях пути он

видел лишь всё ещё дымящиеся руины, как и ранее. Он не стал заезжать в разрушенные деревни, не зная, есть ли там ещё грабители. Три месяца назад, когда она проезжал в другую сторону, все эти деревни и их население были целы, но сейчас там не было ни души.

- Единственным признаком цивилизации, которые видела пара, была переправа на остров примерно в дне пути. Тамошний рыбацкий люд всегда был немного странным, изолированным и особо не якшался с посторонними, но он разговорил лодочника, развязав ему язык новым молотком и горстью гвоздей, которые нужны были тому для починки своей переправы. Лодочник сказал, что больше беспокоится на счёт шторма, который разразится через день или около того, чем о каких-то там слухах о драколиче, рыскающем по окрестностям. Гилфрон замечает, что в Штормовом Заливе шторма, приходящие с моря, достаточно часты, а вот неживые драконы - не очень.
- Когда, беспокоясь за своего сына, Гилфрон стал далее расспрашивать, почему это лодочник упомянул драколича, странный человек лишь пристально посмотрел на него и сказал, что в последнее время поприбавилось слабоумного народу, распускающего такие слухи. На самом деле, его островная деревня совсем недавно приютила одного такого несчастного, вышедшего к переправе пару дней назад. Мужик увидел что-то, что свело его с ума и теперь рассказывал что-то о «глазах драколича» следящих за ним, куда бы он ни отправился. Лодочнику бродяга показался слабым и сбитым с толку.

К 10 годам Гилмонт привык к тому, что отец говорит за обоих, а он больше наблюдает. Если искатели приключений подойдут к нему с расспросами, он по большей части подтвердит сказанное отцом, но добавляет ещё одну деталь.

Когда они уезжали с переправы, он заметил, как лодочник сделал странный жест, будто копнул, левой рукой, направив мизинец и указательный палец в землю.

Преуспев в проверке Интеллекта (Магия) Сл 15, персонаж распознаёт жест, который обычно используется в заклинаниях, защищающих от существ с других планов. Сам по себе, жест не делает ничего и не обладает магической силой.

Починка оси

Если кто-либо из группы готов помочь Гилфрону с его фургоном, он весьма признателен. У него нет запасной оси, но рядом есть много деревьев, а у него есть инструменты по дереву.

При успехе в проверке Силы Сл 15, вы чините его фургон так, что он точно сможет добраться до Флана. Если ему таким образом помогли, он будет очень рад вести дела с членами Альянса Лордов.

Взволнованная мать

Перед наступлением ночи крепкий ветер, предвещающий дождь, усиливается, а искатели приключений встречаются с волчицей и ее волчатами.

> Звонкое завывание, сопровождаемое треском, раздается из придорожных кустов, и это единственное предупреждение, которое вы получаете, прежде чем на дорогу выскакивает волчонок. Через мгновение на него из кустов напрыгивает второй волчонок.
>
> Этот умилительный момент прерывается гораздо более громким рыком позади вас.

Волчата играли, гоняясь друг за другом, пока один не выскочил на дорогу, где его и настиг второй. Возясь в кустах, они не подозревали, что искатели приключений находятся всего в 15 футов от них. К сожалению для искателей приключений, их унюхала мать лютая волчица, которая тихо прокралась в зарослях и вышла по дорогу в 10 футах позади группы.

Если искатель приключений едет на лошади, не тренированной для сражений (как, например, те, которых дал Йовир) он должен преуспеть в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 10, когда лошадь чует запах волка.

Провал проверки означает, что лошадь в панике встает на дыбы и скидывает наездника, если он не преуспеет в дополнительном спасброске Ловкости Сл 10. Если спасбросок провален, искатель приключений падает с лошади, получая дробящий урон 4 (1к8).

Лютая волчица издала предупреждающий рык, но так как искателей приключений больше, и они находятся между ней и волчатами, она пока не нападает. Если искатели приключений попытаются приблизиться к ней или волчатам, она атакует.

В противном случае искатели приключений могут спокойно уехать прочь, в сторону от зверей, чтобы избежать сражения. Потребуется успех в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 15, чтобы уехать от волков, не разозлив волчицу сильнее. Если волчицу пытаются успокоить несколько искатели приключений, то она атакует того, кто провалит проверку.

Если начинается сражение, волчата убегают, а лютая волчица атакует ближайшего персонажа. Через один полный раунд осле того, как волчата сбегут, она тоже убегает в кусты. Если в какой-то момент кто-то атакует волчонка или погонится за ним, то она будет атаковать только этого персонажа, не взирая на угрозу собственной жизни.

Волчата (КД 11) не сражаются, и погибают, если получают 5 повреждений и больше. Для целей способности «*тактика стаи*» они считаются союзниками лютой волчицы.

Общее описание

Дорога представляет собой грунтовую колею шириной 5 футов, с одной стороны которой кустарник, а с другой - редкие деревья.

Свет: Солнце сядет примерно через час, а небо затянуто облаками. Считайте, что здесь яркое освещение.

Кусты: Густой кустарник растет на 10 футов от дороги, и уходит вдоль дороги не 40 футов в обе стороны от стартовой позиции группы. Это сложная территория хорошо скрывает любого, кто находится на другой стороне кустарника от наблюдателя.

Деревья: Деревья тонкие, менее фута толщиной. Если между персонажем и врагом находится дерево, он получает укрытие на половину.

Изменение сложности приключения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- Очень слабая группа или слабая группа: у лютой волчицы 19 хитов
- Сильная группа или очень сильная группа: у лютой волчицы 60 хитов

Лодочник

Группе удается расположиться на ночлег без дальнейших происшествий, но погода продолжает ухудшаться. Вскоре после отправления в путь на следующее утро, они прибывают на переправу[1].

1 В тексте для прочтения говорится про соль, но ее там не может быть, так как Лунное Море - пресноводное озеро.

На первое утро после вашего отбытия из Флана моросит и очень ветрено. Море вспенивается от гнева Амберли, и престарелый мужичок с растрепанной бородой, в покрытом солью пальто и хлопающей на ветру шляпе с трудом пытается привести к берегу большой плоскодонный плот. Он старается тянуть за канат, натянутый между берегом и небольшим островком, находящимся на расстоянии полета стрелы от берега.

Отыгрыш лодочника Уорша

Уорш - старый человек с дурным характером, один глаз у которого прищурен, а второй неестественным образом выпучен. В зубах у него постоянно находится погрызенная трубка, так что становится еще сложнее разобрать его сердитое бормотание.

Его семья живет на острове пять поколений до него, и он помнит, как городок заключил пакт с Тиамат. Он очень подозрителен к неместным, зол и очень жаден. Его работа - взаимодействовать со всем не-островитянами.

Завидев приближение партии, Уорш привел паром с острова, чтобы узнать, что нужно группе. Он очень не рекомендует отправляться на остров, но его можно подкупить за 1 зм с человека плюс 1 см за каждую лошадь или другое животное, которое может вести с собой партия.

Уорш жестоко оскорбляет персонажей, которые выдают себя за пиратов или выглядят как пираты (возможно, имея предысторию пирата), и берет с каждого такого персонажа тройную плату.

Разговор с Уоршем

Уорш не особенно заинтересован в разговорах, но если настоять, то из него можно выдавить несколько грубых слов или сдавленных оскорблений, прежде чем он потребует, чтобы ему либо заплатили за переправу, либо он отправится обратно на остров.

- Грядёт сильный шторм. Однажды море возьмёт своё и смоет всех невежд с берегов в свои пучины.
- На острове смотреть нечего и в деревню ходить тоже нечего. Искателям приключений следует поискать развлечений где-нибудь ещё.
- Если они настаивают на посещении острова, они вынуждены будут остаться там пока не минует шторм, ведь Уорш не будет рисковать, перевозя их, пока море не успокоится.
- Уорш подозрителен ко всем, включая безумца, которого они давеча приютили, потому, если группа спрашивает о нём, Уорш с готовностью подтверждает, что он у них на острове, в надежде, что группа его заберёт. Уорш описывает человека, как выглядящего моряком, но бредящим о «глазах драколича» или ещё какой-то бессмыслице. Во всём прочем, человек выглядел здоровым, потому Уорш считает, что мужчина видел что-то, чего его сознание не смогло вынести, и он сломался, во отличие от того, кто долгое время в своём безумии бродил по диким местам.

Развитие событий

Если группа не хочет или не может заплатить Уоршу, он оставляет их стоять на берегу. Впрочем, он готов пойти на обмен и, например, может взять хороший клинок, еду или крепкие напитки. Если персонажи всё ещё отказываются от его услуг, они могут попробовать переплыть, хотя это и глупо. Дистанция представляет собой 600 футов по штормовому морю, и требует множества успехов в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы переплыть.

Часть 3: деревня

Деревня существовала на маленьком острове поколениями еще со времён до Магической Чумы, и все это время одни и те же семьи жили здесь, перемешиваясь друг с другом, так что теперь сложно разобрать, где одна, где другая. Все усиливающаяся дегенерация распространялась по населению острова, все сильнее портя жителей, и теперь их с трудом можно назвать цивилизованными.

Деревенские жители отказались от поклонения богам, и вместо этого обращали свои мольбы исчадиям Адов, которые взамен на поклонение предлагали вполне реальную силу в мире смертных. На свою неудачу пиратская команда *Дерзкого* выбрала эту неприметную глушь для передышки, за что они платят уже 60 лет.

Сцены в деревне

По мере того, как персонажи исследуют или укрепляют остров, у вас не возникнет необходимости в карте или отслеживании, сколько времени персонажи проводят в одном месте или другом. После знакомства с Элисандой, которая может служить вашим инструментом помощи игрокам, каждый приключенец или группа приключенцев может в среднем обследовать одно место утром, одно в середине дня и одно ближе к вечеру.

Если группа делает что-то очень быстро, вы можете решить, что у них в этот день будет время для дополнительного расследования на острове. У них могут быть планы для чего-то по наступлении ночи, но атака Иксаса препятствует их реализации. Персонажи могут передвигаться группой или разделиться, чтобы больше успеть, но надо понимать, что опасность скорее приходит к тому, кто сам по себе.

При посещении приключенцами каждой зоны они могут взаимодействовать с тамошними обитателями, обыскать местность или даже поискать способы подготовиться к грядущей атаке.

Сыграйте с каждым приключенцем или группой приключенцев сценку в соответствующей локации, в которую они отправились, а потом вновь соберите их вместе, чтобы они перераспределились между отрядами или продолжили путешествовать все вместе, а потом переходите к следующему раунду расследования. Так продолжается, пока каждый приключенец или группа приключенцев не отыграет расследование в трех локациях. Если партия остается вся вместе, то позвольте обследовать четыре локации.

Если игрок будет беспокоиться по поводу того, сколько он успеет сделать своим персонажем, объясните ему абстракцию времени, имеющегося в распоряжении персонажей. Очень важно следить, сколько времени от сессии каждый приключенец потратит в своем расследовании, потому что если каждая группа будет задерживаться, то приключение может растянуться дольше, чем надо.

Местные жители редко взаимодействуют с чужаками. Все они говорят на архаичном диалекте Всеобщего, что временами делает понимание их речи затруднительным. Все они, даже женатые пары, внешне похожи друг на друга. Себя они называют Люди, а всех, кто не является жителем острова, - Чужаками.

Элисанда[2]

Когда персонажи впервые прибывают на остров, прочтите следующе:

2 Это эпический персонаж. Понимайте как хотите.

С места высадки деревню не видно, ее загораживают деревья, так что впервые вы видите деревню, забравшись на лесистый холм. Зрелище разочаровывающее. Деревня представляет собой горстку лачуг, амбар и большое кострище в центре.

Немытые лица и удивленные глаза встречают вас, когда вы выходите из мокрого от дождя леса, а потом все возвращаются к своим занятиям. Улыбающаяся девочка с грязными взъерошенными волосами и лицом, усеянным оспинами, подбегает к вам в явном восторге. «А вы хто ж будете, чужаки?»

Элисанда ждала возможности убраться с острова три года с тех пор, как ее родители умерли от болезни, мучившей деревню.

Поначалу она надеялась, что ее отсюда заберет безумец, но стало быстро ясно, что толку от него мало, хотя было забавно кормить его или кидаться в него камнями. Теперь, когда вслед за ним сюда пришли приключенцы, представился еще один шанс, и она не собирается его упускать.

Используйте статистики **обывателя** в конце этой части, если потребуются параметры Элисанды. Она избегает сражений, но оттащит вырубленного персонажа из битвы и постарается стабилизировать его, делая проверки Мудрости (Медицина) с бонусом +2.

Отыгрыш Элисанды

Элисанда - 12-летняя человеческая девочка-сирота, и деревенская смутьянка. Она в восторге от чужаков, потому что наслышана о землях за пределами острова, где она хотела бы побывать теперь, когда никого из ее семьи не осталось в живых.

Помимо фольклора ей ничего не известно о прошлом деревни, но она с радостью покажет приключенцам окрестности и ответит на все вопросы в надежде, что они заберут ее с собой, когда будут уходить из этих мест. У нее очень расплывчатые представления о морали и вследствие того, как она воспитывалась, отсутствует понимание того, что правильно, а что - нет.

Поначалу никто из деревенских не заинтересован в общении с персонажами вне зависимости от того, что им есть сказать. Деревенские просто пялятся на них со смесью страха и сердитости во взгляде. Только Элисанда дружелюбна и охотно разговаривает с ними. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 показывает, что ее интерес и дружелюбие вполне искренние, но она явно хочет чего-то от персонажей. Она может рассказать об острове следующее, и это то, насколько ей известна истина:

- У острова нет названия. С начала времён её народ жил здесь. Иногда сюда приходят Чужаки, но они редко остаются, да и Народ этого не хочет.
- Остров живет преимущественно рыбной ловлей, выращиванием кореньев, бобов, капусты и лука, разведением небольшого стада коз, а на десерт они собирают дикую малину и горькие орехи. Иногда море выносит на остров что-нибудь вкусное.
- У рыбаков нет организованной религии в понимании персонажей. Вместо этого Элисанда может рассказать разного рода сказки и суеверия, зачастую касающиеся людей-ящеров, которые могут как помогать Народу, когда они хорошо настроению так и нападать на Народ, когда они злятся. Она не думает, что на острове есть что-то кроме причала, леса и деревни. Ей говорили, что лес наполнен чудовищами, она вполне верит в это и не заходит далеко в лес.
- Она хочет подружиться с приключенцами, и, если чувствует, что те добросердечные, пытается использовать тот факт, что у нее не осталось семьи. Она может показать им местность или познакомить с другими жителями. По ходу дня она задает все больше и больше вопросов о внешнем мире, и том, когда именно приключенцы собираются уходить, намекая, что она бы была не против отправиться с ними.
- Если приключенцы отгонят Элисанду, то она все равно начинает тайком следовать за ними. Деревенские изначально не одобряют, что она общается с чужаками, так что, если, следуя за приключенцами, Элисанда попадет в опасность или подвергнется насилию, обвинят в этом приключенцев.

Общее описание острова

Остров состоит из разных локаций, куда можно отправиться. За исключением Инфернального Алтаря (который можно найти только зайдя в чащу), остальные локации очевидны прямо после прибытия на остров.

Элисанда может рассказать о них, как только завяжется разговор с приключенцами.

После общего описания каждой локации имеется секция, описывающая, что Элисанда может рассказать о ней, кто там живет, и что может быть обнаружено при обыске локации. На острове всего 37 деревенских жителей, 12 из которых - дети. Никто из рыбаков сегодня не в море из-за плохой погоды.

Пристань

В этой немного укрытой части северо-западного побережья острова деревенские держат свои лодки, сети, и здесь причаливает паромный плот. Плот и несколько весельных или небольших одномачтовых лодок были вытащены на берег и привязаны. Здесь есть лачуга, полная сетями, веревками и прочими рыболовецкими инструментами.

Элисанда: «Тута у нас прыстань. Отсюдова наши люды ходють збырать то, шо даёть нам море. Каэшна это ищо и место похлюпаться када дневной огонь подымется высоченько».

Обыск. Хотя здесь нет ничего особо инкриминирующего, здесь есть много разных вещей, которые можно использовать для изготовления ловушек в целях защиты деревни: бочки рыбьего жира для ламп, рыболовные крючки, леска, веревки и сети могут быть использованы в злодейских целях, если игроки захотят подойти к обороне с изюминкой.

Неигровые персонажи. До полудня здесь находится Уорш с четырьмя другими мужчинами, которые привязывают лодки и готовятся к надвигающемуся шторму. Уоршу нечего больше сказать персонажам, если только они сами с ним не заговорят, а остальные показывают на вздымающиеся волны и говорят, что морские чудовища сердятся.

Если приключенцы хотят убедить Уорша помочь им, смотрите секцию «Сплочение деревенских», ниже.

Дома

Четырнадцать хибар, которые были или являются жилищами рыбаков, выстроены приблизительно круговым контуром вокруг кострища. Все двери обращены к кострищу и ни о одного нет окон, обращенных к морю. Четыре дома не жилые. Крыши в них обвалились, и нет дверей и ставень.

Элисанда: «Уто усё дома местных. У вас, пришлых, мабуть и домов нема! Ну то вы ж не будете спати под дождём, га? Алэ й до местных просыться не хочете.»

Обыск. Обитаемые дома будет сложновато обыскать, учитывая, что дома находятся их владельцы, укрывшиеся от дождя. На попытки поговорить с

населением либо вообще не открывают дверь, либо встречают холодным взглядом. Если настойчиво ломиться в двери, то быстро замечаешь, что деревенские тянутся к ножам.

А вот внутри трех необитаемых хибар можно порыскать. Без проверок очевидно, что они выстроены из бревен местных деревьев и камней, а также лота, выброшенного на берег морем - обручей бочек, парусины, сломанных весел.

Успешная проверка Интеллекта (Анализ) Сл 10 позволяет найти странное фетиш-ожерелье в остатках сгнившего комода. Пять человеческих зубов вплетены в длинную прядь коричневых человеческих волос. На каждом зубе нанесен символ из пяти радиально расходящихся от центра линий. Фетиш излучает зло и слабую ауру магии школы вызова.

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 показывает, что, возможно, когда-то ожерелье защищало владельца от призываемых существ. Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 20 показывает, что отметки связаны с исчадиями Бэйнхолда, места в Преисподних, связанного с несколькими злыми божествами. Фетиш больше не функционирует, его сила угасла.

Неигровые персонажи. В каждой халупе находится 1к4 взрослых и 1к6-1 детей. Деревенские игнорируют персонажей, если только к ним не обращаться напрямую, или если их не позовет Уорш, Ульбурто или одна из старух.

В основном, никто из них не знает о прошлом деревни, но они поддерживают поклонение инфернальным существам, полагая, что на самом деле поклоняются древним обитателям моря. Рыбаки последуют воле своих лидеров, которые могут либо решить объединиться с приключенцами, либо выступить против них.

Разрушенная хибара

Эта хибара обвалилась, и внутри остался только небольшой участок под облокотившимися друг на друга стенами, который они таким образом укрывают от дождя. Здесь деревенские поселили «безумца». Кругом разбросаны пустые миски из-под еды, рыбьи кости и так далее, что делает тихое проникновение сложным из-за хруста, который они создают. Проверки Ловкости (Скрытность), чтобы подобраться к Верику, проходятся с помехой.

Элисанда: «От тута я ранише жила, до того як батя з мамкою згорели от лихоманки. Тепер тута держать того лунатыка.»

Обыск. Успешная проверка Интеллекта (Анализ) Сл 15 позволяет обнаружить вынимающийся камень, за которым Верик хранит припасы и записки. Под камнем лежит мешок, в котором находится небольшая тетрадь с записями на Драконьем.

В ней описывается население деревни, и его род занятий, а также содержится набросок деревни, леса и пещеры, в которой сокрыт инфернальный алтарь. В дополнение там находится пузырек с зеленой пылью, которая дурно пахнет. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 15 показывает, что это ***толченый гриб зеленосонник***, ядовитый гриб, вводящий съевшего его в состояние летаргии.

Неигровые персонажи. Если сейчас утро или полдень, то здесь находится «безумец» Верик. Если дело к вечеру, то он отправляется подсыпать свой грибной порошок в вечерний запас воды, который кипятят на кострище старухи, а потом прячется в лесу, готовясь к атаке.

Если приключенцы хотят допросить Верика, он говорит следующее:

- Он весь дерганый и безумно мечется взглядом в разные стороны, как будто слышит одному ему слышимые голоса.
- Он говорит, что видел, как приплыл корабль-призрак, и как его деревня была атакована духами нежити, которые выехали из волн на спине дракolича, который стал дышать огнем и уничтожил деревню.
- Если спросить про корабль, то он описывает его как огромный спектральный галеон с названием «Дерзкий» на борту. Эту последнюю деталь он добавил после того, как увидел название на куске обломка в амбаре, чтобы напустить ужаса дополнительно.
- Верик - очень хороший лжец и шпион, посланный Иксасом, чтобы изучить деревню, отыскать возможные источники информации, распространить страх и расстроить оборону. Чтобы определить, что его безумие ненастоящее, требуется успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 20.
- Даже если попытаться уличить его в этом, он продолжит утверждать, что просто думал, что никто не поверит в то, что он видел; он думал, что безумие позволит усилить эффект от рассказа, что бы повысило вероятность того, что местные примут его. Сама история, как он утверждает, правдивая. Вторая успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 20 показывает, что и это тоже ложь.
- Если его уличат и в этом, то Верик будет просто тянуть время, выкладывая как можно меньше. Он знает, что Иксас и остальные культисты скоро прибудут и спасут его, так что для него это только вопрос времени.
- Если его заставить говорить с помощью магии или с успешной проверкой Харизмы (Запугивание) Сл 20, то он признается, что был послан Культом Дракона, чтобы отыскать древние тома или другие источники знаний, которое могли бы привести его хозяина Иксаса, молодого, но могущественного мага, к какому-то давно потерянному артефакту. Он не знает точного плана нападения, так как пробыл в деревне в отрыве от остальных культистов уже несколько дней, но обычно его союзники нападают двумя группами: одна через главный вход в деревню, а вторая тайком заходит сзади.

Амбар

Амбар в основном пуст за исключением четырех коз (три самки и один самец). Козы такие же больные и дегенеративные, как и сами деревенские. У одной козы странно короткие ноги, а у второй бельма на глазах свидетельствующие о слепоте. У козла только один рог. Если приключенцы спрашивают, где бы им можно было переночевать, пока они на острове, им указывают на амбар.

Элисанда: «Уто сарайчик - ну хатинка для молодых козочэк».

Обыск. Амбар построен из разного рода обломков, выброшенных на берег, в том числе из древесины шлюпки Дерзкого, в которой его команда прибыла на берег. Одна из балок внутри амбара (ее можно обнаружить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 10) несет название корабля пиратов, написанное сильно выцветшей золотой краской.

Кроме того, здесь есть несколько предметов, которые могут пригодиться при обороне деревни: тяжелые мешки с зерном, инструменты, несколько больших скруток сена.

Неигровые персонажи. Здесь никого нет, кроме коз, которые следят за персонажами и следуют за ними все время, пока те находятся в амбаре или поблизости. В частности, слепая коза неотступно следует за одним из приключенцев, держась довольно близко к нему.

Кострище

Кострище находится в центре повседневной жизни, в нём всегда поддерживают огонь. Большое металлическое ведро с чистой водой, взятой от берега, процеженной через марлю, кипит на огне. Небольшая деревянная беседка со стульями из пней в ней всегда даст какое-никакие, а убежище от шторма.

Элисанда: «Костэр - це место, де можна погомонить з тымы видьмамы. Ваны кожный день очищають воду, бо всим нужно пыты.»

Обыск. Приключенцы могут получить питьевую воду или с дюжину массивных деревяшек, которые можно использовать при изготовлении ловушек или строительства стен. Ножи, иглы и другие острые предметы повседневной жизни разложены у кострища.

Неигровые персонажи. Экзирса, Лолметта и Рентида, три старых карги проводят время вокруг кострища, кипятя воду, чистя рыбу и сплетничая. Все они воняют рыбой, у них длинные жидкие волосы, а их пронзительные голоса не приглушает даже завеса мороси. Помимо Уорша они- единственные все еще живые жители деревни, которые были частью пакта.

Старухи не будут сами выдавать полезную информацию, но от них можно узнать следующее:

- Старухи редко спят или отходят от огня. Их можно встретить здесь в любое время суток. Они ни при каких обстоятельствах не позволят огню погаснуть, заявляя, что пока он горит, деревня будет процветать.
- Иногда они говорят, что являются сестрами, а иногда, что бабкой, матерью и дочкой.
- Старухи любят дразнить других, играя в игры разума, говоря полуправду и совершеннейшую, но при этом правдоподобную, ложь. Собеседник при этом верит в ложь, но сомневается в правде.
- Они приглашают персонажей попробовать воду или стряпню. И то и другое вполне хорошее, но старухи дразнятся, как будто с едой или водой может быть что-то не так. В тайне от них, если Верика не раскрыли, то во второй половине дня он придет и ***отравит воду грибным порошком*** (время до начала действия: 2 часа; эффект: 1 уровень истощения, пока не сделаешь длинный отдых; спасбросок Телосложения отменяет эффект).
- Также они рассказывают разные небылицы про существо в лесу, которое уносит не верящих в него, и всякие подобные страшилки.
- Так как они находились здесь во время соответствующих событий, они знают историю Дерзкого, и, хотя они не говорят о ней прямо, они намекают, что могут знать больше, чем говорят, и даже могут рассказать об этом, если им предложат достойный подарок взамен. Тем не менее, что бы персонажи ни предложили, этого оказывается недостаточно.

Персонажи могут убедить старух помочь им, смотри секцию «Сплочение деревенских», ниже.

Истощение

Некоторые специальные возможности и опасности окружающей среды, например, как голод, долговременное переохлаждение или испепеляющая жара могут привести к особому состоянию - истощению.

Истощение бывает шести уровней. Эффект может причинять вред существу на один или несколько уровней истощения, как указано в описании эффекта.

Уровни эффекта

1. Помеха при совершении проверок способностей
2. Скорость уменьшена в два раза
3. Помеха при бросках атаки и спасбросках
4. Максимальный уровень жизней уменьшен в два раза
5. Скорость уменьшена до 0
6. Смерть

Когда возрастает уровень истощения - эффект усугубляется. Существо страдает не только от текущего уровня истощения, но и от всех предыдущих. Таким образом при втором уровне истощения скорость существа в два раза меньше и помеха при бросках проверки способностей

Эффект, который уменьшает истощение - уменьшает его уровень. Все эффекты от истощения пропадают если уровень истощения падает ниже 1.

Окончание длительного отдыха уменьшает истощение существа на 1 уровень, при условии, что существо получило какую-то еду и питьё.

Коптильня

Коптильня пристроена к дому Ульбурто. Здесь коптится рыба, которая потом распределяется между деревенскими либо отвозится Уоршем на материк, чтобы обменять ее на разные товары, которые деревенские не могут произвести сами.

Элисанда: «Тута ваша коптыльня. Вонь тута добряча, але хороша еда!»

Обыск. Коптильня разделена на две комнаты. Основная комната заполнена свисающими с потолка и стен крючьями, а на полу в обложенных кирпичом поддонах рассыпаны едва горящие угли. Красное мясо неизвестного происхождения и рыба висят на крюках. Зайти в коптильню во время использования сложно, потому что там нечем дышать.

Для того, чтобы по истечении 1 минуты пребывания внутри не получить один уровень истощения, необходимо сделать спасбросок Телосложения Сл 10. Персонаж должен повторять эти спасброски каждую последующую минуту пребывания внутри с тем же эффектом. Существа, которым не надо дышать, или которые задерживают дыхание, не требуется делать этот спасбросок.

В отдельной комнате внутри коптильни хранится соль, древесный уголь и древесина.

Скрытый тайник расположен под вымощенным камнем полом, укрытым древесиной. Находится при успешном броске с Интеллекта (Анализ) Сл 15. Внутри находится, обёрнутое в промасленную ткань старое оружие, отобранное у пиратов, которые вторглись на остров 60 лет назад. Также внутри бортовой журнал Дерзкого и торгового корабля Прозорливая Удача, который был его добычей.

Вместе эти журналы повествуют историю о торговом корабле, груженом золотом, драгоценными камнями, произведениями искусства и книгами знаний, направлявшемся из Мельваунта в Мулмастер, и по пути захваченном капитаном Риви Сар Тестайном и командой Дерзкого. Кроме того, журналы описывают, как пиратский экипаж укрылся на острове и поработил местных жителей. Журнал пиратского капитана заканчивается двумя дюжинами чистых страниц.

Неигровые персонажи. Ульбурто - здоровенный бородатый мужик с руками разной длины. Его правая рука гораздо длиннее и сильнее левой, которая вполовину короче. Когда заключался пакт, он был еще ребенком и не участвовал в церемонии, но он знает правду о деревне. Он сильный и смелый человек, при этом он немногословен. Его тихая сила сделала его негласным лидером деревни, но на самом деле его неугасимую ярость прикрывает только тонкая завеса.

- Ульбурто в основном смотрит и мало говорит, используя как можно меньше слов. Его часто можно застать разделывающим мясо или потрошащим рыбу перед коптильней, за исключением середины дня, когда он отправляется к кострищу посидеть

и послушать истории старух.
- Его беспокоят чужаки, приходящие в деревню. Он знает, что они приносят с собой только неприятности, а неприятности надо убить… и затем разделать, и закоптить на черный день. Для Ульбурто в лёгком каннибализме ничего страшного нет.
- Если к нему подойти поговорить о намечающейся атаке на деревню, то легкая тень улыбки может быть замечена в уголке его губ. Его легко можно переманить на свою сторону, если планы по защите деревни будут включать себя побольше насилия.
- Если он застанет кого-нибудь в коптильне, он приказывает немедленно выметаться. Те, кто отказываются, или те, кого он застанет роющимися в кладовке в полу, будут немедленно атакованы.
- Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 показывает, что он опасен и склонен к насилию.
- Если персонажи попробуют убедить его помочь, смотри секцию «Сплочение деревенских», ниже.

Дремучий лес

Для маленького островка с несколькими поколениями жителей, лес странно густой и темный. Здесь растут ели, орешник, колючий боярышник, а также густейший подлесок шипастых кустов, так что прогулка в лес приятной не будет. Из зверей здесь выживают белки да прочие грызуны.

Элисанда: «Не, тудой не ходють. Ляхи утягнуть!»

Обыск. Обыск Дремучего леса займёт много времени по сравнению с другими областями. Для этого потребуется два действия приключенцев из трех, положенных каждому из них на день. Те, кто рыскают по лесу автоматически находят пещеру с инфернальным алтарём, описанным ниже. Если приключенец или группа хотят бегло осмотреть лес, тогда они должны совершить успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 20 чтобы найти алтарь.

Неигровые персонажи. В лесу живет одно существо, представляющее собой ужасный комок перетекающей плоти с отдаленно напоминающими гуманоида очертаниями, которое называется лемур. Оно обязано служить старухам и Уоршу, и откликается на их ментальный призыв с любой точки острова. Он любой ценой скрывается от приключенцев, прячась в лесу, если только они не обнаружат его инфернальный алтарь (смотри ниже), или если только на деревню не произойдет нападение и не потребуется его помощь в обороне. Фетиш из разрушенной халупы становится горячим при приближении лемура.

Инфернальный алтарь

На противоположной стороне острова, в пятнадцати минутах ходьбы от самой чащи леса, на дне наполненной водой расщелины находится пещера. Спуск в пещеру опасен. Если персонаж при пуске проваливает проверку Силы (Атлетика) Сл 10, то он падает и получает дробящий урон 3 (1к6) при ударе о камни внизу.

При приближении к расщелине фетиш из разрушенной халупы становится горячим.

Элисанда: «Шо це? Мабуть цэ логово ляха лисового!» *(Её глаза широко раскрыты и наполнены ужасом.)*

Обыск. Проход в пещеру шириной пять футов начинает забирать вверх и к центру острова и тянется примерно на 60 футов. По мере подъема вода заканчивается и пол становится сухим, и проход выходит в помещение примерно 30 на 40 футов с алтарем в центре.

> В центре этой большой комнаты находится каменный блок примерно прямоугольной формы, с центра которого вниз идут засохшие подтёки цвета ржавчины. На камне стоят оплывшие потухшие свечи, а в середине лежат разные ритуальные объекты. На стенах нанесены грубые рисунки, изображающие пятиглавого морского змея, выходящего из воды и пожирающего нарисованных штрихами человечков на берегу. Еще один такой человечек стоит на берегу и как будто высыпает в море что-то, вроде бы монеты из мешка.
>
> Что-то в этом месте заставляет встать дыбом волоски на шее сзади. Здесь что-то очень не то.

Комната находится **под действием магии иллюзии,** которая вызывает беспокойство в любом входящем сюда. Любой, кто не поклоняется инфернальным существам или Тиамат, при попытке зайти в комнату должен успешно сделать спасбросок Мудрости Сл 10, либо он приобретает состояние *напуганного* и не может войти. На такого приключенца наваливается неудержимое чувство ужаса, и у него возникает всего одно желание - убраться отсюда как можно скорее. При осмотре помещения обнаруживается несколько вещей.

- Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 15 при осмотре рисунков на стене показывает, что это может быть вариация Тиамат, божества злых драконов и алчности. Гуманоиды крайне редко поклоняются ей, но если это случается, то поклонение предполагает принесение в жертву богатства.
- Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 15 показывает, что в комнате уже много лет никто не был.
- Кроме нескольких золотых слитков на алтаре находится посеребрённый ритуальный нож. Его можно использовать как кинжал, но он сделан плохо, так что посеребрение начинает отваливаться в бою. Кинжал не прослужит дольше, чем в течение этого приключения.
- На всех слитках стоят клейма, датированные 60 годами назад, при этом все слитки в хорошем состоянии, как будто ими редко расплачивались, то есть как будто они были недавно сделаны.
- Также на алтаре лежит свиток, запечатанный красным воском. Если его открыть, свечи в комнате загораются. Свиток, похоже, является соглашением между «Слугами Королевы» и «Народом».
- Она описывает заключенную 60 лет назад сделку, в которой островитяне обменяли свои души и имущество в золоте и драгоценных камнях в обмен на личное могущество и изгнание «Чужаков» до тех пор, пока сделка не будет расторгнута. Как именно может быть разорван пакт, та не говорится, однако это уже не важно, потому что приключенцы уже разорвали его.
- В углу свалена куча книг. Большая часть из них сгнила от влажности и бесполезна, но успешная проверка Интеллекта (Анализ) Сл 15 позволяет найти один особенно старый том, который, похоже написан на какой-то коже.
- Письмена на Драконьем языке почти не видны, однако если потратить на это несколько часов, они могут быть расшифрованы. Там описывается местонахождение одной из Драконьих Масок, хотя (приключенцы об этом не узнают из книги) маска уже была обнаружена и присвоена Культом Дракона.

Развитие событий

Если приключенцы входят в пещеру, то лемур из тёмного леса начинает двигаться по направлению к пещере. Он атакует, как только приключенцы выберутся из расщелины.

Сокровища

Здесь находится 200 зм в старых золотых слитках, сваленных в кучу на алтаре. Они выглядит почти неиспользованными, не смотря на клеймо, которому лет 60.

Сплочение деревенских

Вполне вероятно, что группа будет пытаться сплотить жителей на защиту деревни, говоря им, что атака корабля-призрака скорее всего неизбежна. Деревенские довольно равнодушно выслушивают это. Они не доверяют Чужакам и их историям, и ждут решения лидеров, как будет действовать Народ.

Группе нужно будет получить два голоса из трёх, чтобы заручиться поддержкой местных жителей и работать с ними. За группу могут поручится: Уорш, Ульбурто и старухи.

Если персонажи добьются успеха, сельские жители помогут в укреплении города и борьбы вместе с персонажами (см «Укрепление деревни,» ниже). Если они терпят неудачу, они не будут помогать группе, пока не станет ясно, что начинается налёт - в этот момент у них уже не будет никакого выбора.

Убеждение Уорша

Уорш любит трудную работу и простые разговоры, однако при этом он еще и жадный. Чтобы убедить его встать на сторону персонажей нужно совершить успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 20 со следующими суммирующимися (кумулятивными) модификаторами.

- +2 за подарок в виде денег или вещей на сумму больше 20 зм, с дополнительным +1 за каждые 10 зм, округлённых вниз
- +2 за каждого персонажа, кто внёс свой вклад в оборону, например, построил частокол, ловушку или вырыл ров.
- Проверка выполняется с **помехой**, если персонаж утверждает, что он пират.

Убеждение старух

Старухи любят, когда их развлекают, особенно играми в загадки и враньём. Чтобы заручиться их поддержкой нужно пройти успешную проверку Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 25 со следующими суммирующимися (кумулятивными) модификаторами.

- +2 если приключенец развлек их успешной проверкой Харизмы (Выступление) Сл 15.
- +5 если группа сможет обыграть их в игру в загадки. Это требует успешной проверки Харизмы (Обман) Сл 15 и проверки Мудрости (Проницательность) Сл 20. Если группа проходит одну проверку, но не проходит вторую - вы играете ещё один раунд, пока они не провалят или не выиграют обе проверки.
- +2 за подарок в виде денег или вещей на сумму больше 75 зм
- Проверка проходит с преимуществом, если персонажи льстят старухам разговаривая с ними о их красоте.

Убеждение Ульбурто

Ульбурто особенно не любит разговоры, он любит драки. Для убеждения его присоединиться к собранию жителей нужно совершить успешную проверку Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 20 со следующими суммирующимися (кумулятивными) модификаторами.

- +5 если они пообещают яростное сражение
- +2, если авантюрист пытается использовать Силу (Атлетика) или Харизма (Запугивание), чтобы произвести на него впечатление.
- +2, если авантюрист имеет способность Ярость.
- +2, если авантюристы предлагают ему еду или питье.
- Проверка производится с помехой, если персонаж пытается льстить ему или обращается к нему слишком мягко.

Укрепление деревни

Персонажи с военными наклонностями могут осознать, что у них есть возможность подготовиться к атаке, которая, вероятно, случится уже следующей ночью. Совершенно ясно, что деревню будет сложно защитить, потому что она строилась без учета возможных атак.

Вот несколько примеров того, как персонажи могли бы дать отпор атакующим, и примеры возможной игровой механики для этого.

Невозможно представить все способы, которые могут прийти в голову персонажу, по укреплению деревни, так что Мастеру придется импровизировать. В целом, ловушки, наносящие 3 (1к6) повреждений (или 2 (1к4) повреждений по площади 10х10 футов) со спасброском Сл 10-15 подойдут. Каждая ловушка требует одного действия в день, если не указано иное.

- **Частокол**: Древесина на острове очень цена, особенно с учетом того, что многие деревья плодоносят, так что деревенские очень с большим сомнением отнесутся к идее построить стену, но приключенцам может удастся убедить местных использовать материал из разрушенных домов, чтобы соорудить низкую стену, которая задержит нападающих. Постройка надежной стены требует успешной проверки Силы или Интеллекта Сл 15, чтобы завершить её за одно действие (из трех, которые есть у каждого из приключенцев). В случае провала потребуется два действия.
- **Ров**: Требуется успешная проверка Мудрости (Внимательность) Сл 15, чтобы обнаружить. Рытье канав вокруг деревни довольно несложно в размокшей земле, и они быстро наполняются дождевой водой, из-за чего в них легко прятать крючья, колючий кустарник и другие опасные препятствия. Ров будет считаться труднопроходимой местностью, и содержащие внутри предметы смогут наносить колющий урон 2 (1к4). Успешная проверка Ловкости Сл 10 уменьшает повреждения вдвое. Для рытья не требуется проверок, только время. Если канаву заполнить маслом и поджечь, то она будет наносить урон огнём 2 (1к4) каждый раунд.
- **Ямы**: Требуют успешной проверки Мудрости (Внимательность) Сл 15, чтобы обнаружить. Скрытые ямы сложно делать, потому что они очень быстро наполняются водой, из-за чего потребуется воткнуть на дно острые колья и так далее, чтобы яма наносила колющий урон 3 (1к6). Успешный спасбросок Ловкости Сл 15 позволяет избежать падения в ловушку. Яму можно заполнить маслом, и если масло поджечь, то оно будет наносить урон огнём 2 (1к4) за раунд. Чтобы построить серию ям-ловушек, которые не осыплются, потребуется успешная проверка Силы или Интеллекта Сл 10.
- **Сети с крюками**: Чтобы обнаружить требуется проверка Мудрости (Внимательность) Сл 15. Уклонение от падающей сети требует успешного спасброска Ловкости Сл 10. Провал обозначает, что цель размером не более Большого размера опутана. Существо может вырваться, нанеся 5 рубящего урона сети или при успешной проверке Силы Сл 10, на которую потребуется потратить действие. Если в сетке приделаны крючки, то она наносит 1 урона каждый раунд, когда существо пытается

вырваться.

- **Натянутые шнуры-подножки**: Требуется успешная проверка Мудрости (Внимательность) Сл 15, чтобы обнаружить. Они устанавливаются, чтобы враг споткнулся и оказался сбитым с ног. Персонаж, который не заметит веревку, должен пройти спасбросок Ловкости Сл 10 или быть сбитым с ног.
- **Подвешенный раскачивающийся груз**: Требуется успешная проверка Мудрости (Внимательность) Сл 15, чтобы обнаружить. Тяжелый предмет на подвесе сбрасывается с высоты и прилетает противнику в голову или торс, нанося дробящий урон 3 (1к6). От него можно уклониться, преуспев в спасброске Ловкости Сл 15. Необходимо определить, как высоко подвешен предмет, так как он может пролететь выше маленького существа, такого, как кобольд[3].

Сражение с деревенскими

Вполне вероятно, что в ходе расследования приключенцам откроется неопровержимое доказательство того, что жители деревни вовсе не такие уж невинные агнцы, которым требуется защита.

Если тайна пакта будет раскрыта, или если приключенцы будут доставлять слишком много неприятностей, вполне возможно, что им придется подраться с деревенскими еще задолго до ночной атаки. Это не является целью сюжета приключения, но такая возможность совершенно не исключена.

Если конфликт случится в стороне от глаз основного населения, и приключенцам удастся скрыть следы насилия, то они могут избежать полномасштабной драки со всей деревней и продвигаться по сюжету нормально. Если же нет, то несколько других деревенских спешат на помощь своим соплеменникам, дерущимся с «Чужаками».

Это может быстро перерасти в сложную битву, если приключенцы не привыкли работать вместе и не готовы к драке. Если начинается драка, то д**ва обывателя, Уорш, Ульбурто** (используйте характеристики **разведчиков**), и **старухи** (которые призывают **лемура**, который прибывает через пять раундов), пытаются убить всех персонажей.

Если Верик (используйте характеристики **обывателя**) все еще жив, то они попытаются убить и его, что делает его нежданным союзником приключенцев. Верик сражается за свою жизнь. Он по-умному координирует атаки с персонажами, но толку от него самого как бойца не слишком много. Он просто пытается спасти собственную шкуру.

Изменение сложности приключения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- Очень слабая группа: убрать старух (они убегают в дремучий лес), лемура и простолюдинов.
- Слабая группа: убрать старух (они убегают в Тёмный Лес) и лемура.
- Сильная группа: добавить двух обывателей
- Очень сильная группа: добавить двух обывателей и разведчика.

3 Либо попасть в ноги, не причинив вреда?

Часть 4: Ночная встряска

Это столкновение начинается с наступлением ночи на семнадцатый день после первого нападения, то есть в день, когда приключенцы прибыли на остров. Иксас и его люди приближаются. Если приключенцы уже этого не сообщили, определите, где каждый из них находится в начале события.

Где-то в ночном небе над грозовыми облаками, Селунэ подняла старую луну - исчезающе-тонкий полумесяц. За дождём и ветром, его свет теряется. Тем не менее, в воде виднеется бледное свечение и клубящаяся мгла, которая приближается к берегу, не взирая на шторм. А ветер доносит крики проклятых.

План Иксаса состоит из двух частей. Основная группа продвигается в центр острова с пристани, полагаясь на маскировку и магию, чтобы посеять страх и нарушить оборону.

В то же самое время маленькая группа обошла остров и скрытно высадилась с другой стороны. Они будут атаковать с тыла, рассчитывая на элемент неожиданности.

В любом случае, как только враг станет заметен, опишите каждую из групп, как если бы она была вдвое больше указанного в тексте размера.

Это не обязательно делать, если группа вступила в конфликт с деревенскими и уничтожила способных сражаться представителей Народа. В противном же случае эти дополнительные враги будут представлять собой тех, с кем дерется Ульбурто и другие деревенские. Основная группа состоит из 6 **кобольдов** и одного **бандита**. Скрытная группа состоит их 4 **кобольдов** и одного **бандита**.

У двух кобольдов из основной группы у каждого по две фляги алхимического огня. Потратив действие, можно кинуть флягу на расстояние до 20 футов, при ударе она разобьется. При этом надо сделать дальнобойную атаку против существа или объекта. При попадании цель будет получать урона огнём 2 (1к4) в начале каждого своего хода. Этот эффект может быть завершен, если цель использует свое действие, чтобы сделать проверку Ловкости Сл 10 и потушить огонь.

Цель налетчиков - захват пленников и сбор ценностей и книг для их хозяина. Когда только возможно, они будут брать врагов в плен. Кобольды не привыкли к серьезному сопротивлению и начинают колебаться, когда приключенцы перебьют половину нападавших. Когда это происходит, они хватают награбленное и пленников и отступают к пристани.

В процессе боя, Мастер должен ярко описать зловещие силы и кровожадную тактику, используемую деревенскими, включая инфернальные слова, за которыми следуют взрывы адского огня, и управление лемуром, которого одна из старух вызывает, надрезав себе руку и принеся кровавую жертву. К концу сражения, приключенцам должно быть очень сильно не по себе из-за их «союзников».

Изменение сложности приключения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- Очень слабая группа: удалить шесть кобольдов (четырёх из основной группы, двоих из задней группы)
- Слабая группа: удалить четырёх кобольдов (двоих из каждой группы)
- Сильная группа: добавить пять кобольдов (трёх к основной группе, двух к задней группе)
- Очень сильная группа: добавить пять кобольдов (трёх к основной группе, двух к задней группе), заменить бандитов на разведчиков.

Общее описание

Точное описание места боя будет различаться в зависимости от того, где приключенцы разместятся перед боем. На поле боя много мест, которые могут давать укрытие или возможность скрыться, и само оно может быть сильно изменено приготовлениями приключенцев. Мастер свободно может изменить описание соответствующим образом

Свет. Луна скрыта облаками и идет сильный дождь. Вся зона тускло освещена, если приключенцы позволили деревенским оставить огонь в кострище и развесить лампы и факелы. В противном случае, вокруг темно.

Маскировка. Кобольды и моряки наряжены в костюмы из старых костей, черепов и грязи, чтобы выглядеть как вышедшая из моря нежить. Кобольд алхимик даже вымазался фосфоресцирующим веществом, чтобы светиться в темноте и выглядеть как спектральный волшебник, мечущий маленькие сгустки огня.

Чтобы определить, что это не нежить, издалека, требуется проверка Мудрости (Внимательность) или Интеллекта (Религия) Сл 15, но Сл падает до 10, если враг находится в непосредственной близости. Если есть неопровержимые причины полагать, что это не нежить, Мастер может позволить приключенцам узнать это и без проверки.

Шторм. Бушует шторм. Все проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или слух, проходят с помехой. И звук слышен только не далее, чем на несколько футов. Дальнобойные атаки на расстоянии до нормального радиуса выполняются с помехой, и вовсе не могут быть проведены дальше него[4].

Верик

Если Верик все еще жив и может передвигаться, он делает все возможное, чтобы помочь своим союзникам на основе приготовлений, которые он мог видеть.

Решайте сами, в чем это выразится, но некоторые примеры представлены ниже:

- **Яд**: Если Верик был в состоянии отравить воду, то в дополнение к любым персонажам пострадавших от этого, все безымянные жители и старухи являются отравленными (у них помеха на проверки характеристик и их скорость уменьшена вдвое).
- **Ловушки**: Верик может разоружить все ловушки, либо активируя их с расстояния или отмечая их красной тканью.
- **Стена**: Если приключенцы сделали низкую стену или ров, то Верик уходит в тыл, от основного сражения, и кладёт несколько досок на преграду, чтобы позволить второй группе быстро её преодолеть.
- **Предательство**: Если Верик все еще свободно разгуливает, то, когда схватка будет в полном разгаре он может присоединиться к ней, атакуя персонажа или его союзника, когда тот уязвим или находится в стороне от основной группы.

Развитие событий

Если их захватить, то кобольды и моряки быстро раскалываются. Они с готовностью признают, что служат культисту Культа Дракона Иксасу, который ожидает их возвращения недалеко от берега острова. Их задачей было собрать все книги и магические предметы, а все остальное сжечь. Всех пленников они должны доставить в шлюпках обратно на корабль, где Иксас допросит их с помощью магической статуи в его каюте.

Статуя драколича проникает в разум жертвы, заставляя её отвечать на все вопросы, поставленные ей, но это ужасный процесс, который повреждает ум и подрывает психическое здоровье жертвы.

Исходя из предположения, что приключенцы одержали победу, деревенские подстегивают их перенести сражение на корабль, однако сами они туда не пойдут, они просто хотят, чтобы все «Чужаки» убрались с острова. С приключенцами пойдет только Элисанда.

Если приключенцы повержены и схвачены, их связывают, пока кобольды обыскивают деревню. При этом Элисанда хватает нож и тайком присоединяется к приключенцам, притворяясь, что ее тоже захватили. Когда приключенцев оттащат в шлюпку вместе с ней, а их экипировка будет сложена рядом, она улучит момент, когда возникнет возможность перерезать веревки и освободить приключенцев.

4 Очевидно, в тексте была ошибка.
Оригинал: Дальнобойные атаки на расстоянии больше нормального радиуса выполняются с помехой, и не могут быть проведены на максимальном радиусе.
То есть, иными словами, в условиях шторма в оригинале не отличается от обычных условий.

Часть 5: Открытое море

Кульминация наступает, когда приключенцы подымаются на борт корабля Культа Дракона и встречаются лицом к лицу с руководителем этого ужасного мероприятия.

Битва переносится на корабль

Приключенцы поймут, что атакующие пришли со стороны берега, и спустившись к пристани они обнаружат две шлюпки с веслами наготове. Персонажи могут отплыть на шлюпках в туман в поисках корабля Иксаса.

В каждой шлюпке поместится восемь персонажей - шесть, если у них с собой очень много инвентаря.

Возвращение «*Дерзкого*»

После того, как персонажи примерно 20 минут гребут, они натыкаются на корабль Иксаса и становятся свидетелями возвращения «*Дерзкого*».

> Внезапно море становится спокойным, туман рассеивается, и шторм утихает. На краткое мгновение вы видите ясное небо, с которого сияет Селюн. Перед вами находится корабль, который вы искали!
>
> В следующий момент ваша шлюпка озаряется красноватым сиянием, исходящим откуда-то со стороны корабля. Затем вы слишите громкий треск, за которым следует сильный порыв горячего ветра. Начинают слышаться разъяренные крики. Туман снова возвращается, исходя от корабля впереди вас. Когда вы подгребаете на шлюпке к левому борту корабля, с которого свисает лестница, вы слышите крики ужаса и боли, доносящиеся с палубы.

Приключенцы только что лицезрели возвращение «*Дерзкого*» из Девяти Преисподен после того, как они разорвали заключенный деревней с последователями Тиамат пакт (открыв свиток на алтаре, забрав богатство из деревни, забрав Элисанду с собой, убив лемура или раскрыв тайну пакта). В начале боя «*Дерзкий*» не виден из-за корабля Культа.

Когда приключенцы поднимаются по лестнице на корабль культистов, они видят вернувшееся судно и ожесточенную схватку между группой Иксаса и инфернальными пиратами.

> Поднимаясь вверх по лестнице, вы видите светящийся корабль из костей, окутанный зловещим туманом. Его бушприт запутался в снастях фок-мачты корабля, который вы видели.
>
> Экипажи двух кораблей уже сражаются друг с другом. Кобольды и моряки, наряженные под нежить, сражаются с другой группой - краснокожими людьми, одетыми, как пираты.
>
> У корабля не хватает одной шлюпки и на борту виднеется имя - Дерзкий. Оба корабля в огне.

Силы Культа Дракона включают в себя **Иксаса (I)**, двух **людей стражников (G)** и шестерых **кобольдов (K)**.

Команда «*Дерзкого*» включает **Капитана Риви Сар Тестайна (C)** и пять **инфернальных пиратов (P)**. В начале этого столкновения команды дерутся между собой и не особенно обращают внимание на персонажей.

Тем не менее, приключенцы не должны считать, что кто-то здесь - их союзник. Обе команды собираются прикончить персонажей, когда разберутся с более непосредственной угрозой.

Обе стороны сражаются с ближайшим противником, если кто-то в открытую не атакует их (например, лучник или заклинатель, запускающий свои снаряды издалека).

За каждого бойца откидывать броски не надо. Лучше ускорить сражение, используя следующую абстракцию. В конце каждого раунда посчитайте количество сражающихся с каждой стороны, которые при этом не находятся в схватке с персонажами, и прибавьте это число к броску к20, сделанному за каждую из сторон. Сторона с большим результатом такого броска убивает одного бойца у проигравшей стороны.

Этот бросок никогда не может привести к убийству **Иксаса** или капитана **Риви Сар Тестайна**. Ими придутся заниматься исключительно группе. Когда начинается бой, Иксас уже израсходовал одну из своих ячеек заклинаний 2-го уровня.

Инфернальные пираты

Инфернальные пираты (используйте параметры **бандита**, но за них дают по 50 опыта) - люди, но их шестидесятилетнее заключение в Девяти Преисподних даровало им примерно такие же иммунитеты, как и у их дьявольских мучителей. Капитан Тестайн и его инфернальная команда наделена следующими инфернальными преимуществами.

- Сопротивление к урону холод.
- Сопротивление к урону дробящее, колющее, режущее от не магического не посеребрённого оружия
- Сопротивление к урону огонь, яд.
- Преимущество на спасброски против эффектов, причиняющих состояние *испуга*.

Испорченные инфернальным злом пираты несут на себе шрамы, полученные в заключении от рук слуг Тиамат, каждый изуродован разнообразными шрамами и метками.

- Плоть одной руки какого-то пирата почернела от обморожения.
- У другого пирата отметки от ударов молниями. От него исходит едва ощутимый запах озона.
- Нога третьего пирата обуглена до кости.
- Одна рука четвертого пирата полностью разъедена кислотой.
- На лице и руке пятого пирата есть зеленоватые прыщи, выделяющих болезненно-желтую жидкость.

Общее описание

Бой происходит на борту корабля Культа, который столкнулся и зацепился такелажем с Дерзким.

Освещение. Корабль Культа светится неестественным белым светом, который дает яркое освещение. В дополнение к этому - в месте контакта двух кораблей горит огонь.

Огонь. Огонь заполняет клетки где суда столкнулись. Этот огонь распространяется со скоростью одна клетка за раунд. Каждый, кто двигается через огонь должен совершить спасбросок Телосложения Сл 10, при провале получает 4 (1к8) урона огнём.

Туман. Корабль Культа испускает лёгкий туман, который создает легкое укрытие существ на расстоянии более 20 футов.

Мачта. Мачта может использоваться как укрытие на три-четверти.

Такелаж. Между бортами судна и мачтой натянут такелаж, по которому можно залезть при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10.

Наклоненная палуба. Персонаж, двигающийся в свой ход должен совершить успешную проверку

Ловкости (Акробатика) Сл 10 или он потеряет равновесие и атаки по нему будут проходить с преимуществом до его следующего хода. Все тренированные матросы (например, все ПМ и все приключенцы с предысторией Моряк) проходят эту проверку с преимуществом.

Изменение сложности приключения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- Очень слабая группа: уберите двух кобольдов и одного пирата; два врага умирают в конце каждого раунда от рук друг друга
- Слабая группа: уберите двух кобольдов и одного пирата
- Сильная группа: добавьте двух кобольдов и одного пирата
- Очень сильная группа: добавьте четырех кобольдов и двух пиратов

Развитие событий

Захваченные культисты, включая Иксаса, легко раскалываются, и их можно заставить всё рассказать. В Культе Дракона раскол. Одна часть, к которой принадлежит Иксас, остается верна цели создания драконов-нежити, которые будут править миром, а вторая вместо этого ищет *Маски Драконов*, которые они планируют использовать, чтобы узурпировать власть в Культе и повести его в новом направлении.

Иксас прибыл сюда, разведывая слухи и предсказания, что в одной из прибрежных деревень находится книга, в которой говорится о местонахождении одной из таких *Драконьих Масок*, которая была когда-то в этом регионе.

Его хозяева вверили ему судно, которое может светиться и испускать туман, и он создал всю эту историю про корабль призрак с мертвецами, чтобы отвлечь от своих истинных целей и местные власти, и культистов-еретиков. Используя статую драколича в его жилище, он проникал в мысли и воспоминания всех пленников из прибрежных деревень, надеясь найти какие-нибудь улики.

Но при этом реликвия разряжается после каждого использования, и не действует до наступления следующей фазы луны. Когда она полностью заряжена, в месте, где она находится, собирается большой шторм. Таким образом, он использовал свои ресурсы и ресурсы старой гвардии в ортодоксальной части Культа, чтобы препятствовать отколовшейся фракции культа в достижении ее цели.

У Иксаса в комнате также находится несколько бумаг и дневников, которые описывают большую часть из вышеприведенного. Персонажи, являющиеся членами одной из фракций, будут заинтересованы в том, чтобы прихватить часть из этих записей. Информации здесь достаточно чтобы разделить ее на всех.

Инфернальная команда «*Дерзкого*» полностью обезумела, будучи доведенной до вопиющей ярости и состояния варварства десятилетиями рабства в Девяти Преисподних. Им хочется одного - убить каждую живую душу на Фаэруне, предпочтительно, начиная с островитян, которые продали их дьявольским последователям Тиамат. С ними трудно говорить, но будучи захваченными, они с радостью выложат всю историю про островитян, призывая живьем порезать их шкуры на ленточки.

Сокровища

В комнате Иксаса можно найти все сокровища, собранные командой в налетах: 500 см, 500 эм, 75 зм и набор Турмишских религиозных идолов с полудрагоценными камнями, стоимостью 100 зм каждый. В дополнение, здесь есть статуя драколича в человеческий рост с глазами из светящихся лунных камней, которые излучают ауры магии школы очарования и зла. Также на судне присутствует много разного награбленного товара, но оно к сожалению, идет ко дну вместе с самим кораблем.

На Иксасе надето *кольцо уклонения*, которое приключенцы могут заполучить, если Иксас повержен.

Завершение

Непосредственная угроза устранена. И Проводник Обречённых Йовир Глэндон, и рыцарь Алейд Буррал очень рады успеху приключенцев, но озабочены новостью, что их родной город стал ареной внутренних разборок Культа Дракона. Оба они собираются предупредить об этом всех, кого только смогут.

После устранения угрозы приключенцы должны будут решить, что делать с несколькими вещами, добытыми на острове и на корабле.

Корабли. Корабли не подлежат восстановлению из-за слишком сильного повреждения огнем. Они тонут на мелководье близ острова.

Том и Дневники Иксаса. Том, найденный около алтаря, содержит ценную информацию, которую захочет получить каждая из фракций. Приключенцы могут легко перекопировать информацию, чтобы каждая из фракций была в курсе возможной близости Драконьей Маски

Статуя. Проводник Мертвых Йовир очень интересуется статуей и считает, что он может использовать её, чтобы восстановить поврежденный ум Гава. Если группа еще не разрушила её, он просит её под обещание, что он уничтожит её, если не сможет спасти Гава. В противном случае, группа может продать его за 150 неразборчивым покупателям.

Пираты. Пиратов невозможно спасти. Все пираты, взятые в плен и переданные властям, будут казнены.

Деревенские. Остающийся Народ отказывается покидать остров, если только его не возьмут в плен. Жизнь вне острова приводит их в замешательство и в итоге они возвращаются домой. Единственное исключение - Элисанда, которой очень нравится во Флане. Вначале она находит приют в Ордене Тихого Савана, а потом в один из вечеров жажда странствий берет верх, и она исчезает.

Вознаграждения

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для **не боевого опыта**, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые Награды

Имя противника	Опыт за противника
Бандит (пират)	25
Капитан Риви Сар Тестайн	700
Обыватель	10
Лютый волк	200
Стражник	25

Инфернальный пират	50
Иксас, Носящий Пурпур	450
Кобольд	25
Лемур	10
Три старухи	50
Ульбурто	100
Уорш	450

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Вдохновение деревенских жителей	50
Оставление деревенских жителей с миром	50
Обнаружение информации о Драконьих Масках	150

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **450 опыта**. **Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду[5]

Название вещи	Цена в золоте
Старые торговые слитки с адского алтаря	200
Награбленное Иксасом (500 см, 500 эм)	55
Турмишские религиозные идолы (2)	по 100 каждый
Статуэтка драколича	150

Зелье Лечения

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или Книге Игрока.

Кольцо увёртливости

Это тонкое, замысловатое кольцо украшено крохотными опалами, которые излучают бледное свечение (полумрак в радиусе 5 футов) пока на них падает лунный свет. Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или Книге Игрока.

Слава

Все члены фракций получают **одну единицу славы** за участие в этом приключении.

Персонажи, принадлежащие к **Ордену Перчатки, Изумрудному Анклаву и Альянсу Лордов**, получают **единицу славы** за выполнение своих заданий.

Время простоя

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого приключения.

Награда Мастера

Вы получаете **300 опыта и десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

5 Неверно сконвертировано сокровище, монеты должны быть эквивалентны 300зм (500эм=250зм, 500см=50зм)

Бандит (Пират)[6]

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Сабля. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 4 (1к6+1).

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к8+1).

Капитан Риви Сар Тестайн (Ветеран)

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс доспеха 17 (наборной доспех)
Хиты 58 (9к8+18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	14(+2)	10(+0)	11(+0)	11(+0)

Навыки Атлетика +5, Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если он вынул короткий меч, он может совершить и атаку коротким мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (1к8+3) или рубящий урон 8 (1к10+3), если используется двумя руками.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

6 Обратите внимание на сопротивляемости демончиеских пиратов, которые приведены по тексту, но упущены авторами здесь:
- Сопротивление к урону холод.
- Сопротивление к урону дробящее, колющее, режущее от не магического не посеребрённого оружия
- Сопротивление к урону огонь, яд.
- Преимущество на спасброски против эффектов, причиняющих состояние *испуга*.

Обыватель

Средний защиты (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4).

Лютый волк

Большой зверь, неопределённый

Класс доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 37 (5к10+10)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	15(+2)	15(+2)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки -
Опасность 1 (200 опыта)

Острый слух и нюх. Волк получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) опирающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Волк получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников волка находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (2к6+3). Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 13 или быть сбитым с ног.

Стражник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6+1).

Иксас, Носящий пурпур (Фанатик культа)

Средний гуманоид (человек), хаотично-нейтральный

Класс доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 33 (6к8+6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	13(+1)	14(+2)

Навыки Обман +4, Убеждение +4, Религия +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная преданность. Фанатик получает преимущество на спасброски против очарования и страха.

Колдовство. Фанатик является заклинателем 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к атакам заклинаниями). Фанатик обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (по желанию): *свет, священное пламя, чудотворство*

1го уровня (4 ячейки): *приказ, нанесение ран, щит веры*

2го уровня (3 ячейки): *удержание личности, божественное оружие*

Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две атаки ближнего боя.

Кинжал. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 12
Хиты 5 (2к6-2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
Языки Общий, Драконий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Внимательность), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников волка находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Праща. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к4+2).

Лемур

Средний изверг (дьявол), законопослушно-злой

Класс доспеха 7
Хиты 13 (3к8)
Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	5(-3)	11(+0)	1(-5)	11(+0)	3(-4)

Сопротивление урону холод
Иммунитет к урону огнём, ядом
Иммунитет к состояниям очарование, страх, отравление
Чувства Тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает Инфернальный, но не может говорить
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дьявольское Зрение. Магическая тьма не мешает темному зрению лемура.

Адское Воскрешение. Лемур, который умирает в Девяти Преисподнях, возвращается к жизни с полными хитами через 1к10 дней, если только он не был убит существом с добрым мировоззрением, на которое сколдовано заклинание благословения, либо если только останки лемура не были побрызганы святой водой.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4).

Три старухи

Средний гуманоид (человек), хаотично-нейтральный

Класс доспеха 12 (сыромятный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	10(+0)	11(+0)	10(+0)	12(+1)	12(+1)

Навыки Обман +3, Религия +2
Чувства пассивная Внимательность 11
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 1/4 (50 опыта)

Тёмная преданность. Три карги получают преимущество на спасброски против очарования и страха.

Колдовство. Три карги являются заклинателями 1го уровня. Их способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к атакам заклинаниями). Три карги обладают следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (по желанию): *починка, священное пламя*

1го уровня (4 ячейки): *приказ, нанесение ран*

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 2 (1к4).

Ульбурто (Разведчик)

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8+3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	11(+0)

Навыки Природа +4, Внимательность +5, Скрытность +6, Выживание +5
Чувства пассивная Внимательность 15
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и зрение. Разведчик получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) опирающиеся на слух и зрение.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две атаки ближнего боя или две атаки дальнего боя.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Длинный Лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2).

Уорш

Средний гуманоид (человек), хаотично-нейтральный

Класс доспеха 12 (15 с доспехами мага)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +3
Навыки Магия +5, История +5
Чувства пассивная Внимательность 11
Языки Общий, Драконий, Дварфийский, Эльфийский
Опасность 2 (450 опыта)

Колдовство. Уорш является заклинателями 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Уорш обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *свет, рука мага, электрошок*

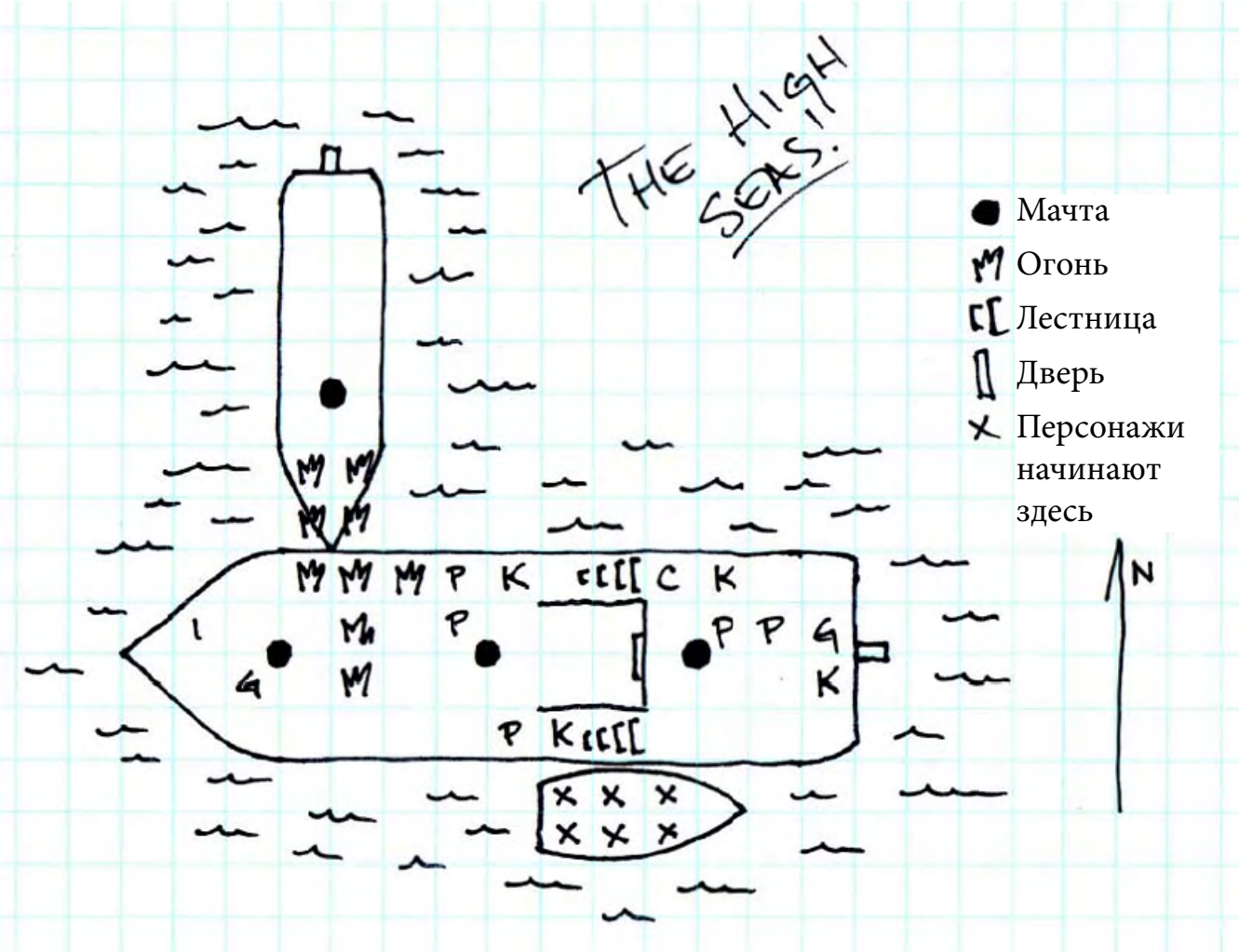
1го уровня (4 ячейки): *очарование личности, доспехи мага, волшебная стрела*

2го уровня (3 ячейки): *удержание личности, туманный шаг*

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 3 (1к8-1).

Приложение: Карта



Дань Мертвым

В течение долгих лет Орден Тихого Савана заботился о мертвых на Валингенском кладбище, обеспечивая вечный отдых усопшим. Теперь их покой был потревожен некромантом, ищущим ключ к реактивации Пруда Сияния. Приключение для персонажей 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX1-4

Участники проекта

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.
©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
Gum, stivie, korfax, invertercant, Tot_Azatot для dungeons.ru
http://dungeonsanddragons.ru/
http://vk.com/dungeons_ru

вычитка korfax, stivie
верстка stivie

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Дань мертвым», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-4-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей второго уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение разворачивается во Флане, большом городе на берегу Лунного Моря в Забытых Королевствах. Конкретнее, оно почти полностью происходит в и под городским кладбищем под названием Валингенское Кладбище.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно кор-

ректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 2 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена

Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

В своём стремлении освободить Тиамат, Культ Дракона всегда ищет магические знания и не жалеет на это сил. Лидеры Культа заручились поддержкой Красных Волшебников Тэя, которые надеются в конце концов обратить силу Тиамат против Сзасса Тэма. Эти Красные Волшебники назначены на всевозможные задания по всему Фаэруну.

Дань мертвым вертится вокруг Красного Волшебника Роррета Монфорота, которому было поручено разыскать неактивный Пруд Сияния под Фланом и восстановить его соединение с Плетением.

В какой-то момент, давным-давно, Пруд Сияния, мощная и опасная аномалия в Плетении, сформировался под Фланом, городом с долгой и трудной историей на северном побережье Лунного Моря.

Этот резервуар сырой магической энергии был обнаружен сущностью по имени Тайрантраксус который использовал его, чтобы получить под свой контроль бронзового дракона. Тайрантраксус в итоге был повержен отрядом приключенцев, а Пруд Сияния был превращен в обычный пруд, который теперь находится под Замком Вальево. Но легенда о нем сохранилась.

Роррета Монфорота отправили во Флан вместе с горсткой «советчиков» из Культа Дракона с двумя намерениями - отыскать вход в руины под Замком Вальево и создать войско нежити. В тот день когда это случится, Культ с помощью этой армии овладеет Фланом, а впоследствии и Прудом Сияния.

Описание приключения

Приключение начинается с того, что персонажи слышат о возвращении нежити на кладбище около города Флан. Последователи Келемвора, которые заботятся о кладбище, ищут мужчин и женщин готовых разыскать нежить, уничтожить её и выяснить откуда она взялась и зачем.

Большая часть кладбища расположена под землей, в обширных катакомбах, которые используются уже более тысячи лет. Приключенцам предоставляют проводника, но даже смотрители кладбища не знают всего объема катакомб. Значительная часть приключения состоит в исследовании катакомб, столкновениях с поднятой нежитью и другими опасностями, пока персонажи не обнаружат, что Красный Волшебник некромант в ответе за эту проблему.

Они обнаруживают улики, свидетельствующие о том, что ищет некромант, и получают важную дополнительную информацию, если относят эти улики к мудрецу для анализа.

Вооруженные информацией о целях некроманта, приключенцы отправляются вступить с ним в схватку, чтобы попрепятствовать достижению его цели.

Зацепки приключения

Когда персонажи находятся во Флане или путешествуют рядом, они замечают это объявление на стене или дереве. Также они могут услышать информацию напрямую в беседах с бродячими торговцами или жителями Флана или подслушать разговоры других путешественников о «проблеме с нежитью» в Валингенском кладбище.

> Разыскиваются:
> Святые рыцари,
> Благословенные воины богов и другие
> храбрые убийцы Нежити.
> Награда соизмерима с риском.
> За подробностями обращаться к
> Проводнику мёртвых Йовиру Глэндону
> Валингенского кладбища, город Флан.

Валингенское кладбище

Это кладбище расположено на севере города на противоположном берегу реки Стойанов. Это прекрасный парк статуй, ухоженных растений, деревьев, мавзолеев и надгробий. Кладбище в абсолютно чистом состоянии благодаря неустанной работе Келемворитов, которые заботятся о нём.

Флан находится на этом самом месте уже более 1000 лет. Он пережил настолько длинную череду взлетов и падений, процветания и разрушения, что невозможно точно оценить, как много людей жило здесь и в последствии было погребено в Валингене. Скромные подсчёты дают число более 100 000, но и это число легко может увеличиться быть в два, три или даже пять раз больше.

Валинген велик, но так много тел не может быть погребено в индивидуальные могилы и фамильные мавзолеи. Большинство из них похоронены в катакомбах под кладбищем. Эти катакомбы такие же старые, как и сам город, а их точный размер неизвестен даже самым страшим Келемворитам. Они выходят за границы кладбища во всех направлениях, в том числе и под город.

Некоторые крупные храмы и укрепления Флана имели свои собственные входы, но большинство из них было запечатано во времена, когда нежить представляла угрозу. Если какие-либо из них по-прежнему открыты, то никто из живущих во Флане не знает о них. Единственный вход, о котором известно, что он открыт это Обитель Келемвора на Валингенском кладбище, и только галереи, напрямую соединенные с ними, используются для погребений.

Город Флан

Основные действия «Дани Мёртвым» происходят под Валингенским кладбищем. Персонажи могут провести некоторое время в самом городе, например, когда они впервые прибудут или при консультации с мудрецом во время приключения. В этом случае вам будет нужна базовая, атмосферная информация о городе.

У Флана тысячелетняя история взлетов и падений. В настоящее время он переживает трудные времена. Меньше года назад Лорд-протектор города Анивар Даоран погиб в результате очевидно несчастного случая на стройке во время осмотра ремонта Замка Вальево.

Даоран был посредственным Лордом-протектором, и никто сильно не горевал по нему. Так как он не оставил преемника, Командир рыцарей Черного Кулака Эктор Брамс был объявлен Лордом-регентом

Брамс благородный, но недалёкий человек, и Флан под его управлением трагически уходит в упадок. Солдаты Черного Кулака правят городом по законам военного времени. Они щедры на наказания, но не на правосудие. Их всё более жестокие методы не способны хранить закон или порядок.

Не находя защиты в лице Черных Кулаков, люди обратились к двум другим группам: городским гильдиям (главным образом к каменщикам, плотникам, кузнецам и торговцам) и криминальной организации, называющейся Приветствующие.

Эти шесть организаций находятся в постоянных противоречиях друг с другом за власть в городе и кроме нескольких исключений внутри гильдий совершенны не способны сотрудничать во благо Флана.

Лорд-протектор Даоран начал производить множество строительных работ по городу, обновляя старинные здания и перестраивая те, что пострадали в прошедших войнах. Вся эта работа встала, когда у города закончились деньги на её оплату гильдиям; наполовину построенные здания теперь всюду, а кучи строительных материалов захламили улицы.

Торговля тоже встала, оставляя купцам лишь несколько законных путей для заработка на жизнь. Приветствующие в открытую совершают преступления, а некогда честные гильдии в нескольких шагах от того, чтобы и самим стать преступникам. Методы Черных Кулаков привели к тому, что вместо защитников народа они стали их врагами, поэтому большинство честных людей вступили в ряды Приветствующих или гильдий для выживания.

Часть первая: Валингенское кладбище

Кладбище — это единственное примечательное место Флана из расположенных к северу от реки. Большая часть города лежит на предположительно искусственном острове; когда-то в далеком прошлом первые строители Флана выкопали канал, чтобы разделить реку Стоянов возле устья на два русла, два рукава, протекающих вдоль всего города, как рвы.

Мост возле Северных врат города пересекает реку на небольшом расстоянии к западу от кладбища, поэтому скорбящие могут дойти легко до него.

Само по себе кладбище довольно красивое.

> Валингенское кладбище похоже больше на парк, чем на кладбище, что разительно отличает его от ветхого, полузастроенного Флана. Покрытые гравием дорожки петляют между высокими деревьями, ухоженными клумбами кустарников и цветов, внушительными мавзолеями и рядами надгробий, монументов и мемориальных статуй.
>
> Вам нужно всего несколько мгновений, чтобы заметить мужчину и женщину в простых, домотканых серых робах, подстригающих кусты и выдирающих сорняки между надгробиями.

Мужчину и женщину, жрецов Келемвора, зовут **Дроло** и **Федя**. Они рады рассказать о своей работе на кладбище, но становятся мрачными, если их спросят про нежить. Вместо ответа они направят персонажей к небольшой часовне, где можно найти Проводника мёртвых Йовира Глэндона.

Церковь Келемвора

Проводник Мертвых - это титул, которым наделяются главы отдельных ячеек церкви Келемвора, фаэрунского бога мертвых и смерти. Данный титул обозначает не что всех следует обречь на немедленную смерть, а просто тот факт жизни, что жизнь любого смертного рано или поздно подходит к завершению и это естественный порядок вещей. Слуги Келемвора удостоверяются, что мертвые отправлены в последний путь с должным уважением, и помогают родственникам умерших. Для верующих в Келемвора превращение мертвого человека в нежить - самое ужасное кощунство, которое можно представить, и непростительное оскорбление неприкосновенности человека.

Рассказ Проводника Мёртвых

Найти Проводника Мёртвых Глэндона достаточно легко. Йовир Глэндон - это мужчина человек средних лет, лишенный чувства юмора и стоический в своём служении среди мёртвых.

> Проводник Мёртвых Йовир - это худой человек мужчина средних лет с бритой головой и аккуратно подстриженной бородой с проседью. Он одет в серую испачканную травой робу, на истрепанном подоле которой прицепились веточки и листья, и выметает листву из простой каменной часовни старой метлой.
>
> Когда вы приблизитесь, он прекращает подметание и обращает свои глубоко посаженные, голубые глаза на вас.
>
> «Приветствую» - говорит он с удивительно звучным голосом «Чем может помочь вам слуга Келемвора сегодня?»

Отыгрыш Проводника Мертвых Йовира

Йовир Глэндон трудится в садах Валингена уже около 40 лет. Не смотря на его грязные и огрубевшие руки и испачканную травой робу, он неплохо образован. Йовир - сдержанный человек, который позволяет другим задавать курс беседы, вступая лишь по необходимости.

Йовир предоставляет персонажам возможность самим перейти к теме слухов о нежити, а не спрашивать, являются ли они ищущими работу наемниками (этот факт будет очевиден при одном взгляде на тяжело вооруженных и бронированных персонажей). Если спросить его, он расскажет следующее и предоставит нижеприведенную информацию.

- Некоторые приключенцы могут знать Проводника Мёртвых Йовира по *DDEX1-3 Тени над Лунным Морем*. В таком случае Йовиру будет особенно приятно увидеть их снова.
- За последний 100 лет Валингенское кладбище прошло путь от рассадника нежити до величественного места для отдыха сегодня. Это в первую очередь заслуга работы Келемворитов.
- Для людей Флана идиллическая красота Валингена это их награда после смерти за те испытания, с которым они сталкиваются в своей нелегкой жизни.
- Послушник Келемворит пропал около месяца назад. Йовир сначала был равнодушен, так как жизнь Келемворитов тяжела, и те, кто не могут приспособиться - просто уходят.
- Подозрения появились, когда пропал брат Разоран, другой Келемворит. Не могло быть и речи, что он мог уйти: он был предан вере и народу Флана на протяжении 10 лет.
- Сестра Бетел пропала и впоследствии была найдена двенадцать дней назад, частично съеденная.
- Йовир считает, что нежить снова объявилась в Валингене.
- Йовир и несколько других Келемворитов изучили самую старую часть известных катакомб и не нашли нежить. Она была запечатана, чтобы предотвратить распространение нежити дальше.

Если приключенцы проявят интерес в этом деле, Йовир предоставит следующую информацию:

- Он в качестве платы даст приключенцам 100 зм и пару *ночных очков*.
- Если приключенцы попросят аванс от Йовира для помощи, он вместо этого даёт им *ночные очки*.
- Йовир просит приключенцев не беспокоить погребенных мёртвых в катакомбах и оставить их имущество при них. Кража у мертвых не допустима.
- Катакомбы обширны, и Йовир предлагает в помощь проводника, если они захотят.

Если приключенцы принимают предложение Йовира, то Проводник кричит - «Кассит!», и молодая женщина по имени Кассит заходит в комнату.

Это женщина полуэльф с непримечательной внешностью, на вид ей за 20 лет. Она использует параметры ***аколита***. Кроме роли проводника Кассит несёт лампу, чтобы помочь освещать туннели, если только приключенцы не предпочитаю темноту. Кассит знает столько об истории катакомб, сколько вы хотите рассказать персонажам.

Кассит помогает отряду своими заговорами, если это можно сделать на расстоянии, но убегает при столкновении с врагом. Она не произносит свои заклинания первого уровня вплоть до финальной сцены в области 14b.

Отыгрыш Кассит

Кассит - юная Келемворитка, которая провела больше времени в своих книгах, чем в катакомбах кладбища. Несмотря на это у неё на редкость весёлый нрав, и она болтает без умолку о разных мелочах про катакомбы.

Она знает немного о секциях катакомб с 1 по 3 (История +4; только про катакомбы) и владеет первой помощью (Медицина +3[1]). Также у неё сдержанное, хотя и немного извращенное чувство юмора.

Сокровища

Если они попросят, то приключенцы получат пару ночных очков для помощи в их прогулке.

1 В приложении сказано +4, что математически верно.

Часть 2: Верхние катакомбы

Вход в катакомбы выглядит, как каменное строение, похожее на многие мавзолеи кладбища, кроме отсутствия двери на этом здании, есть лишь арка. Внутри - небольшой мощеный пол, переходящий в широкую каменную лестницу.

Здание по сути служит навесом над лестницей. Дварфы легко увидят, что каменное строение намного новее лестницы; стены и крыша простояли не более двухсот столетий, но ступени старше их раза в четыре, а то и больше.

Общее описание

Обратите внимание, что на карте север внизу, а юг наверху. Это сделано специально, чтобы когда вы будете рисовать карту для игроков, не пришлось ее все время переворачивать туда-сюда.

Потолок и стены. Хотя катакомбы и выкопаны среди земли и камней, туннели выглядят совсем не так, как шахта. Большая часть стен и потолков облицованы гладкими камнями или украшены декоративными колоннами, планками, геометрическими узорами, а также сцены из жизни или религиозные мотивы вырезаны на камнях. Если не указано иное, то высота потолков составляет всего 10 футов.

Крипты. Большинство крипт не описано, так как они все в основном одинаковы. В стенах вырезаны локулы (ниши), в которых лежат или единственное тело, или сложенные кости нескольких тел. Большая часть крипт не интересна, они не содержат сокровищ, монстров или улик. Большинство тел в отдельной крипте связаны чем-то общим.

Обычно они принадлежат одной семье, но обычаи менялись на протяжении столетий; некоторые крипты содержат членов одной гильдии, людей одного возраста, или людей, умерших по одинаковой причине или принадлежавших одному воинскому подразделению. Персонажи должны больше интересоваться тем, что происходит вокруг них в туннелях, чем содержимым индивидуальных крипт.

Освещение. В катакомбах стоит полная темнота, если не написано иное. В стенах вырублены ниши через каждые 20 футов для установки масляных ламп, которых сейчас нет там. Верующие в Келемвора проносят лампы с собой, когда приходят в катакомбы. В нескольких местах прямые шахты выкопаны из катакомб до поверхности для доступа воздуха и света. Это указано далее в тексте и на картах.

Звуки. Катакомбы естественным образом заглушают звуки. Выражаясь фигурально, в катакомбах тихо, как в могиле. Иногда можно услышать капание воды. Вентиляционные отверстия в ветреные дни иногда издают воющие и свистящие звуки. Иногда здесь можно услышать отдаленный плач, но его обычно относят к скорбящим на поверхности людям, а не к каким-то чудищам здесь, внизу.

Нежить. Последователи Келемвора очистили от нежите эти катакомбы много десятилетий назад и поддерживали их с тех пор очищенными. Однако в связи с огромными размерами катакомб Красный Волшебник Роррет Монфорот имел много времени для поднятия нежити из крипт до того, как их появление будет преждевременно замечено. Монфорот не способен контролировать всех им поднятых, и некоторые из них разбрелись по доступным для них областям катакомб.

Вода. Большая часть крипт и туннелей сухие. Но есть лужи или даже вода по колено в нескольких

участках, которые проложены под рекой Стоянов.

Двери. Двери - крепкие и относительно новые конструкции. Если не описано другое, они закрыты, и требуется набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости со Сл 15 для их открытия. Двери могут быть взломаны успешной проверкой Силы со Сл 15. Однако это создаст неприличное количество шума.

1. Галерея Келемвора

Первое помещение, в которое попадают приключенцы - это галерея.

> Лестницы спускается в большую комнату неправильной формы. Вдоль стен здесь вырезаны уступы, которые служат столами.
>
> На дальней стене находится огромная фреска, состоящая из плиток, изображающих представителей самых разных рас и родов занятий. Изображение лишено перспективы и не в масштабе. Фреска за долгие века сильно повредилась от просачивающейся воды и плесени.

Недавно усопшие могут быть помещены на одни из нескольких каменных похоронных дрог, чтобы их семья могла попрощаться с ними перед тем, как покойника несут вглубь катакомб для погребения.

Любой, кто рассмотрит фреску и успешно пройдет проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15 увидит, что она из себя представляет на самом деле - древнюю карту катакомб. Это трудно распознать из-за повреждений и отсутствия какой-либо согласованности в масштабе.

Области 1 и 2 это самая дальняя часть катакомб, в которую когда-либо заходит не верующий люд. Обычно, лишь членам клира позволено заходить дальше этой точки.

2. Поминальный банкетный зал

Многие семьи проводят траурные банкеты после похорон их любимых. Богатые и средние по достатку семьи предпочитают арендовать зал в трактире или проводят их в своих домах, но верные Келемвору не берут денег за использование этой комнаты (отмечена как «a» на карте), поэтому это место популярно у семей Флана победнее.

> Банкетный зал выглядит на удивление приятно, не смотря на его месторасположение. Светятся множество цветных ламп и небольших курильниц. Длинные столы - уложенные доски, установленные на пару козлов, сбитых из деревянных досок. Скамьи вдоль столов для сиденья.
>
> Путь в небольшую комнату в южном углу зала преграждает закрытая железная дверь.

То, что поначалу кажется маленькой комнатой или кладовкой, оказывается шахтой, ведущей вниз в какое-то другое помещение. С потолка свисает блок с веревкой, а к стенам приделаны поручни.

Шахта ведет в комнату (отмеченную на карте «b»), где священники готовят тела к погребению. Лебедка в потолке, похоже, помогает спускать тела туда.

Из этой комнаты в зону 13 ведет маленькая дверь в северо-восточном углу. Дверь заперта и может быть открыта тем же самым ключом, которым открывались ворота в зоне 2a, либо можно применить воровские инструменты при успешной проверке Ловкости Сл 15. Также открыть можно грубой силой при успешной проверке Силы Сл 15.

3. Первые семьи Флана.

Эти крипты зарезервированы для богатых и влиятельных: успешных торговцев, политических лидеров, военных офицеров и их семей. Они высокого качества, точно музейные.

> Эти ряды крипт имеют проемы, закрытые запертыми железными дверьми. Внутри можно увидеть сцены из обычной жизни: богато одетые люди сидят за обеденным столом, или за письменным столом или в роскошных креслах
>
> Всё это выглядело бы нормально, если бы участниками этих мрачных диорам не были скелетные останки богачей - тщательно высаженные в правильные позы и погребенные среди своих любимых вещей.

Из-за привлекательности этого места для воров все железные двери с двумя замками и охраняются. Только у Проводника Рока Йовира Глэндона есть ключи от замков. Взлом замка требует успешной проверки Ловкости Сл 15 с использование набора воровских принадлежностей.

Открытие **замка** или попытка это сделать без использования правильного ключа приводят в действие наложенное на дверь заклинание *волшебные уста*, произносящее: «Подумайте дважды о том, что вы делаете, друг! О вашем посягательстве теперь известно!». По сути другой сигнализации нет, и волшебные уста на самом деле не предупреждают последователей Келемвора о взломе.

Сокровища

Если персонажи решат проникнуть в крипты, то они могут собрать мелких драгоценностей на сумму 40зм, а также громоздких, но весьма дорогих одежд на 60 зм.

Однако, Келемвориты заметят через несколько дней пропажу любого мелкого предмета. А так как катакомбы были недавно запечатаны, то приключенцы станут главными подозреваемыми.

Келемвориты сразу заметят персонажей, которые пытаются вынести громоздкие вещи из катакомб. Кассит проинформирует Проводника Обречённых Глэндона, если увидит, как кто-либо из авантюристов возьмёт что-то принадлежащее умершим.

4. Костяная яма

Последователи Келемвора не знают почему некоторые кости были брошены сюда, когда другие погребены более уважительно в локулы или аккуратные склепы. На самом деле яма использовалась давным-давно одним из самых ужасных погребальных культов (см. Область 5)

> Округлая яма занимает почти всю камеру, оставляя лишь узкие дорожки между стенами и краем ямы в один фут шириной. Яма наполнена гуманоидными костями до уровня 5 футов ниже края. Единственный способ пройти через камеру эту пройти по узкой кромке.
>
> Неглубокие ниши в стенах заполнены аккуратно уложенными костями, безделушками и прочей подобной мелочью.

Окружная дорожка всего в фут шириной. Для прохода по ней без падения в яму требуется успешная проверка Ловкости (Акробатика) со Сл 5. Падение в ***зазубренные кости ямы*** причиняет колющий урон 3 (1к6).

Падения в яму и последующие попытки выбраться создают достаточно шуму, чтобы предупредить ***упырей***, прячущихся в области 5. Если персонажи не решат идти дальше в область 5, их существование будет известно упырям, и они будут преследовать отряд и атакуют приключенцев в следующем их бою.

5. Погребальные культы

На протяжении веков несколько особых погребальных культов процветали во Флане. Эта часть катакомб была предназначена для их занятий. (Яма из области 4 - это работа одного из этих культов). В одной комнате стоят ряды керамических животных, которые были сделаны из праха и толченых костей умерших.

В другой тысячи и тысячи отдельных косточек свисают с потолка на тонких лесках так, что ни одна из костей не соприкасается с другой.

Единственная важная комната здесь - та, в которой сильно пахнет дымом. В не находится множество тел, которые были защищены от разложения дымом из ароматических углей, которые тлели в железных жаровнях (который в данный момент не зажжены). Трупы хорошо сохранились, но от дыма стали абсолютно черными.

> В этой комнате стоит очень сильный запах древесного дыма, и все поверхности покрыты угольно-черной сажей, которая, должно быть появилась в результате горения двух больших железных жаровен на полу. По стенам лежат почти идеально сохранившиеся тела, покрытые той же самой сажей. Их можно было бы принять за мумифицированных дроу, если бы не разница в цвете волос.
>
> Но несколько тел были кем-то растерзаны. Они лежат на полу в центре комнаты, разорванные на части, их органы и кости погрызены каким-то плотоядным существом.

Сохранившиеся тела привлекли в эту зону двух голодных ***упырей***, и они все ещё здесь, прячутся среди тел.

Они спрятались среди трупов, услышав приближение персонажей (сделайте одну проверку Ловкости (Скрытность) с бонусом +4). Любой приключенец, у которого пассивное Восприятие превышает их результат проверки Ловкости (Скрытность), замечают гулей.

Понимая, что их увидели, гули атакуют. В другом случае, они атакуют в самый благоприятный момент, если никто их не заметил. Если приключенцы не рискуют идти дальше в комнату, гули пробуют преследовать персонажей и атаковать авантюристов во время их следующего боя.

«Так, что-то мне расхотелось идти дальше. Вы ведь знаете, что мне за это не платят, правда?»

– Кассит

Корректировка столкновения.

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый отряд:** уберите одного упыря
- **Слабый отряд:** смените одного упыря на зомби
- **Сильный отряд:** добавьте одного упыря
- **Очень сильный отряд:** добавьте трёх упырей

6. Шаткая лестница

> Коридор спускается вниз каменными ступенями в квадратную комнату 15 на 15 футов. Деревянная лестница вьется вниз вдоль стен в темноту.
>
> Лестница выглядит древней, и дерево подгнило и ослабело.
>
> Она вьется вокруг высокой статуи странного четверорукого гуманоида с неясными чертами инсектоида. Он держит свиток в одной руке, перо во второй, череп в третьей, но четвертая рука пуста.

Уровень пола этой комнаты примерно на 20 футов ниже уровня ведущего в неё коридора, ступени в ширину около 3 футов. А лестница ***на грани разрушения.*** Каждый персонаж, использующий лестницу, должен сделать проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10 посередине своего спуска или подъема. Провал проверки наносит лестнице урон 5. Если проверка была успешной, то никакой урон лестнице не причинен.

Опишите скрип, треск и стон древней древесины под ногами, как труха падает с каждым шагом. Лестница рушится, когда получит 10 единиц урона, сваливая всех стоящих на ней вниз на пол комнаты. Любой персонаж, находившийся на лестнице во время разрушения, получает дробящий урон 7 (2к6) и падает ничком.

Шум разрушающейся лестницы привлекает внимание зомби из области 7, которые придут изучить происшествие.

Положительная сторона разрушения заключается в том, что оно оставляет в стене много ниш и точек опоры там, где в камень раньше вставлялись доски. Поэтому по стене можно забраться при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10. Сложность этой проверки снизится на 5, если приключенцы для подъема, спуска используют веревку.

При успешной проверке Интеллекта (Религия) Сл 15 приключенцы могут распознать статую внизу лестницы как Джергала, древнее божество, которое охраняет могилы и ведет записи душ умерших.

«И как мне теперь, по-вашему, спускаться?!»

– Кассит

Сокровища

Глаза статуи это два безупречных куска черного янтаря стоимостью 25 зм каждый.

Если Кассит увидит, что кто-то из приключенцев взял один из камней, то расскажет Проводнику Обреченных Глэндону,

Часть 3. Нижние катакомбы

Катакомбам после этой точки сотни лет, и это становится заметно.

Сыпучая кладка

Стены и потолки этой части катакомб старые и в плохом состоянии. Тогда как в нормальных условиях стены и потолки не разрушаются, при определенных условиях они обрушатся.

Если персонаж произнесет заклинание волна грома или нечто схожее по эффекту, сильные вибрации приводят к обрушению. Падающая каменная кладка наносит дробящий урон 4 (1к8) каждому существу в помещении, где было произнесено заклинание. Урон уменьшается вдвое, если существо успешно совершит спасбросок Ловкости Сл10.

7A. Солнечная яма

Эта комната использовалась для уничтожения вампиров. Вампиров пронзали кольями и приковывали к стене. Когда утром вставало солнце, оно освещало комнату через верхнюю решетку, уничтожая вампиров.

Квадратная комната примерно 20 футов в поперечнике. В потолок, высоко наверху, вставлена железная решетка, через которую видно небо.

Кандалы прикручены к стенам, и железный запираемый ящик прикреплен к стене. Крышка ящика приоткрыта, обнажая своё содержимое - несколько деревянных кольев.

В этом трудно быть уверенным, но откидной люк в решетке сверху выглядит открытым, и длинная веревка, оканчивающаяся крюком, лежит кучей на полу прямо перед вами рядом с коротким проржавевшим железным прутом.

Группа из четырёх ***зомби*** сейчас в комнате, её привлек сюда шум от предполагаемых воров.

Пара воров проникли в катакомбы. Когда последний из них спускался вниз по веревке, железный прут, за который цеплялся крюк, вырвался и отправил одного из них лететь оставшиеся 10 футов до пола и, что самое худшее, предупредил кучку зомби об их присутствии.

Воры нашли убежище в комнате 7b. Когда приключенцы заходят, зомби ломятся в дверь, забаррикадированную Приветствующими с другой стороны. Они атакуют приключенцев, когда кто-то из них заходит в эту область.

Корректировка столкновения.

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый или слабый отряд:** уберите двух зомби
- **Сильный отряд:** ещё два зомби забредают в комнату в начале второго раунда
- **Очень сильный отряд:** упырь забредает в комнату в начале второго раунда

7B. Колумбарий

Эта комната используется для хранения останков людей, которых кремировали; процедура кремации только недавно вошла в моду.

Незаметно для Келемворитов, группа воров проникла в катакомбы на фоне проблем, вызванных появлением нежити.

Стены этой комнаты испещрены сотнями ниш, большинство из которых заполнены небольшими урнами или коробками, одной или двумя безделушками. Эльф, тифлинг и икающий полуорк сидят у дальней стены комнаты, сжимая свои мечи в дрожащих руках.

Троица Приветствующих - полуорк ***шпион***, эльф ***бандит*** и тифлинг ***бандит*** - нашли убежище в этой комнате. Выбранные для этой работы в силу их природного темновидения, они вначале прокрались в катакомбы два дня назад для расследования слухов о нежити, но не смогли устоять перед кражей предметов в этой комнате. К тому времени, когда они осознали, что их деятельность привлекла внимание бродящих зомби, было уже поздно; они закрыли дверь и ждут здесь до сих пор.

План у них был довольно плохой, и на всех у них только одна фляга довольно крепкого виски. Поняв, что они попали в ловушку, шпион-полуорк отказался делиться виски с эльфом и тифлингом и был постоянно в стельку пьян с тех пор. Приветствующие изначально рады, что их обнаружила партия, и просит поделиться едой и водой. Полуорк рад больше всех и пытается заключить всех, до кого сможет дотянуться, в свои неловки е и довольно пахучие объятия.

Награбленные сокровища

При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 персонажи могут заметить, что у каждого из Приветствующих карманы набиты всякими побрякушками. Персонажи могут попытаться убедить их оставить добычу здесь с помощью проверки Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 15. При неудаче заставить их распрощаться с сокровищами можно только силой.

Если дойдет до драки и кто-нибудь из Приветствующих будет убит, приключенцы получают «**Вражду Приветствующих**» (смотри описание ниже).

Кассит сообщит Проводнику Мертвых Йовиру Глэндону, если увидит, что приключенцы забрали какие-нибудь сокровища, принадлежащие мертвым.

Помощь в спасении Приветствующих

Приветствующие хотят выбраться из катакомб, желательно тем же путем, каким они сюда попали, потому что они не хотят, чтобы келемвориты знали, что они здесь были. Но все же если выбор будет между вариантами выйти через главный вход или остаться здесь, они предпочтут выйти, при этом на входе их встретят келемвориты. Кассит просит не помогать им выбраться тайком, но при успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 10 её можно убедить закрыть на это глаза.

Если приключенцы решат помочь им выбраться тайком, то придется не только скинуть им закрепленную за что-то веревку, но и придумать способ вытащить оттуда полуорка, потому что он совершенно явно не в состоянии взобраться о ней сам. Приключенцы могут использовать абордажный крюк, закрепив его за один из ящиков наверху с помощью успешной проверки Ловкости или Силы Сл 15.

Если крюк закреплен или приключенцы нашли другой способ закрепить верёвку, эльф и тифлинг сами вылезают без проблем. Полуорк же не может этого сделать, его придется поднять. Эльф и тифлинг не хотят ждать, пока тот протрезвеет, потому что они не в самых лучших отношениях после произошедшего. Они нехотя помогут приключенцам вытащить его, если те попросят об этом.

На всех у них следующий инвентарь:

- Три 50-футовых мотка пеньковой веревки
- Два набора воровских инструментов
- Мешочек с шариками (ball bearings)
- Почти пустая фляга с довольно крепким виски.

Позвольте игрокам покреативить в отношении того, как они будут вытаскивать полуорка. Самым простым было бы использовать лебедку, и она есть

в зоне 2. Если игроки об этом не вспомнят, то позвольте им сделать проверку Интеллекта Сл 10, чтобы персонажи вспомнили, что видели ее. Еще они могут спросить у Кассит, и она, немного подумав, скажет, что кажется видела в зоне 2 лебедку, которую келемвориты используют для спуска тел в катакомбы.

Персонажу надо сделать две успешные проверки Силы Сл 15 подряд, чтобы вытащить полуорка. При наличии лебедки проверка делается с преимуществом. Эльф и тифлинг отказываются помогать тянуть.

Кассит

Если приключенцы помогут Приветствующим выбраться, Кассит по-настоящему расстраивается. Тем не менее она молода и сравнительно наивна, и её можно убедить помалкивать о случившемся успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 10. Смело давайте преимущество в этой проверке при особенно креативном отыгрыше.

«Проводник Мёртвых Глэндон будет не рад услышать об этом...»

– Кассит

Сокровища

Приветствующие собрали суммарно различных сворованных безделушек и предметов искусства на 80 зм. У них самих при себе есть 20 зм. Ещё на 50 зм можно стянуть монеты и безделушки из ниш, не тронутых Приветствующими.

8 Обелиск.

В стенах этой полукруглой камеры вырублено около сотни локул, каждая содержит кости одного или нескольких усопших жителей Флана. В центре комнаты стоит обелиск. Его четыре стороны покрыты загадочными рунами.

Вырезаны они на Небесном языке, используя его замысловатое, текучее написание. Если некто в отряде не знает этот язык, то персонажи смогут опознать его лишь изучением текста в течении минуты и успешной проверкой Интеллекта (История) Сл 15. Написанное не очень интересно; в текст описаны в общих чертах благие жизни тек, кто погребен в этой камере.

Туннель продолжается на восток и опускается ниже несколькими лестницами.

9. Скелетный потолок.

В стенах этого помещения вырублены погребальные ниши, содержащие скелеты, как и в других частях катакомб, но скелеты здесь смотрят на вас ещё с потолка, где их закрепили с помощью штукатурки. Некоторые кости рук и ног, черепа отвалились и упали на пол, но большая часть застыли в тех позах, в которых их туда установили.

Роррет Монфорот оживил пять ***скелетов*** на потолке в качестве стражей, где они наверху оставались спокойно уже больше недели. Как только приключенцы проходят под ними, скелеты вырываются из гипса и падают для атаки.

Используйте ситуацию для создания наиболее драматичной сцены для ваших игроков. Например, может быть наиболее эффектно, если только половина скелетов спустится в первом раунде. Во втором и третьем раунде остальные скелеты могут спуститься в тех местах, где они будут в непосредственном контакте с персонажами, которые пытаются избегать ближнего боя, например, лучниками или заклинателями.

Корректировка столкновения.

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый отряд:** уберите трёх скелетов
- **Слабый отряд:** уберите двух скелетов
- **Сильный отряд:** добавьте одного скелета; каждое живое существо в комнате получает режущий урон 4 (1к8) от острых осколков штукатурки, когда скелеты вырываются на свободу. Существа, преуспевающие в спасброске Ловкости Сл 11, не получают урона.
- **Очень сильный отряд:** добавьте двух скелетов; каждое живое существо в комнате получает режущий урон 4 (1к8) от острых осколков штукатурки, когда скелеты вырываются на свободу. Существа, преуспевающие в спасброске Ловкости Сл 11, не получают урона.

«Ааа!»

– Кассит

10. Гробница Седраир Второй

Мумифицированная фигура в великолепном одеянии сидит на троне, инкрустированном слоновой костью и полудрагоценными камнями. В правой руке она держит золотой кинжал, а в левой - весы. Корона из золота и потускневшего серебра как будто парит над ее головой. Всё это затянуто толстым слоем паутины.

При жизни это была Седраир Вторая, одна из наиболее богатых (и эксцентричных) дворян, живших во Флане пару веков назад.

Она даже после смерти осталась параноиком, так что ее корона защищена от воровства хитрым **заклинанием**.

Весы представляют собой две чаши, подвешенные на лёгкой планке. В троне имеется потайное отделение, в котором лежит коробочка с гирями. Потайное отделение можно заметить при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Весы по прибытии приключенцев не находятся в равновесии из-за накопившейся на них пыли и всякого прочего мусора, но это и не важно, потому что если их уравновесить просто так, а не гирями или чем-то еще, то ничего не произойдет.

Корона на самом желе не парит над головой, а подвешена на тонких шнурах с маленькими крючками на концах. Шнуров не заметно из-за паутины, разглядеть их можно при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Шнуры связаны с заклинанием, которое активируется, если натяжение шнуров изменяется в большую или меньшую сторону более чем на несколько унций. Ловушка представляет собой символ защиты, который наносит 9 (2к8) повреждений электричеством всем в помещении. Успешный спасбросок Ловкости Сл 13 снижает повреждения вдвое.

Сообразительные персонажи могут догадаться, как нейтрализовать ловушку с помощью весов и гирь. Это возможно, но сложно. При успешной проверке Ловкости (Ловкость Рук) Сл 20, корону можно заменить гирями. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволяет прикинуть, обследовав корону, сколько она примерно весит. При успешной проверке Интеллекта вышеописанная проверка Ловкости делается с преимуществом. При провале проверки Ловкости ловушка активируется.

«Я не думаю, что вы ко мне прислушаетесь, но всё же должна дать вам знать, что при жизни Седраир обожала свое золото. Вряд ли бы ей понравилось, что вы в нем роетесь.»

-Кассит

Сокровища

Если корону снять, не активируя ловушку, то ее стоимость будет 250зм. Если ловушка активирована, то нанесенные короне повреждения уменьшают ее стоимость до всего лишь 50зм. Набор гирек вместе с весами и в полной комплектации стоит 120зм. Сам набор гирек стоит 80зм, если он полный, либо 10зм, если некоторых не хватает.

Золотой кинжал на самом деле просто позолочен и внутри сделан из мягкого металла. Он стоит 12зм и как оружие бесполезен. Полудрагоценные камни и прочая филигрань в троне может быть собрана на общую сумму 8зм.

Кассит сообщит Глэндону, если увидит, что приключенцы забрали какие-нибудь сокровища из Гробницы Седраир.

11. Говорящие Трупы

Ниши у пола забиты костями, а на полке ровно выложены черепа с промежутками примерно 6 дюймов между ними. На стене над черепами имеется надпись, но она трудно различима из-за векового слоя пыли и паутины.

Если расчистить их, то надпись можно прочитать. Она на архаичном Всеобщем гласит: «Вопрос вы говорите, и усопшие отвечают».

Трупы в этой части катакомб были захоронены в те времена, когда считалось желательным при необходимости иметь возможность поговорить со своими предками с помощью заклинания, похожего на *говорить с мертвыми.*

- Как и в случае с заклинанием, они ничего не знают о том, что произошло после их смерти, так что черепа не могут ответить на вопрос, что происходило в катакомбах недавно.
- Они могут вспомнить то, что знали о катакомбах при жизни, и некоторую часть этой информации не знают даже келемвориты.
- На большинство вопросов отвечает более одного черепа, и иногда их ответы будут противоречить друг другу, очно так же как если задавать вопросы толпе людей

Заклинание, которое заставляет духов говорить, - древнее и же утрачивающее силу, да и сами духи уже слабо привязаны к этому месту. Поэтому они перестают отвечать после того, как ответят на пять вопросов.

12. Места преступлений

Точно так же, как важные политические, общественные и религиозные фигуры из истории Флана увековечены в зонах 3 и 4, здесь увековечены некоторые из его ужаснейших преступников. Однако, в этом случае, убийца и жертва поменялись местами.

> В этом помещении находятся изображения, подобные тем, что встречались в катакомбах ранее, но с одним важным отличием. Если предыдущие изображения показывали приятные картины повседневной жизни, то здесь можно увидеть всякие кошмары. В одном склепе скелеты трех очень маленьких детей душат взрослого человека, а в другом пятеро человек держат скелет на стуле и «заливают» ему в горло что-то из маслянистой коричневой склянки.
>
> По всей комнате разбросаны кучи грязи и мусора.

«Жертвы» на этих сценках совершили массовые убийства или другие особо тяжкие преступления, а «убийцы» были при жизни их жертвами. Так что здесь жертвы получили возможность для вечной мести. Такая практика устарела, и во Флане теперь не используется, так что новых захоронений здесь не производилось уже более века.

13. Некрополь и далее

В этой секции происходит большинство новых захоронений, поэтому Кассит и другие келемвориты гораздо лучше знакомы с этой частью катакомб.

Здесь сокрыты тысячи тайн. Некрополь протянулся на тысячи футов под землей. Можно исследовать это место несколько дней подряд и все равно не увидеть всё, что оно содержит.

По слухам, в этой секции катакомб находится могила легендарного паладина-мертвеца Мельтиада, но обнаружить ее никому не удавалось.

> Вы как будто вошли в подземный город. Здешние склепы построены о подобию жилых домов и других построек на поверхности, хотя по размеру они не превышают двух третей размера реального здания.
>
> Откуда-то слева вы слышите царапание и скрежет. В этих туннелях очень тяжело определить, как далеко располагается источник звука.

В настоящее время Некрополь заполонила нежить. За каждый час, что приключенцы проводят здесь, необходимо кинуть 1к4 и определить, что им встретится, по таблице «Блуждающие Монстры», ниже.

Если приключенцы проводят здесь достаточно времени, чтобы произошло три встречи, то больше они никого не встречают. Йовир не будет просить помощи партии в зачистке этих катакомб.

Бродячие чудовища

Бросок к4	Результат
1	Упыри (1к4)
2	Зомби (1к6)
3	Скелеты (1к6)
4	Никого

14A. Часовой

Красный Волшебник Роррет Монфорот и его сообщники из Культа Дракона устроили в этой части катакомб временную базу операций. Он собрал здесь скромный контингент нежити.

Группа из 4х **зомби** стоит на страже прямо за входом в зону, помеченную буквой b. Кроме того, здесь присутствует стражник **кобольд**, который спит на стуле. Если приключенцы активировали какие-нибудь ловушки в зоне 12[2], зомби здесь не будет, так как они уже отправились разведать, что там был за шум, и уже встретились с персонажами. А вот кобольд спит слишком крепко, чтобы быть разбуженным грохотом в той зоне, и все еще находится здесь.

> По комнате разбросаны разные обломки и свежевыкопанная земля. Рядом с бочкой у прохода в дальней части стены сидя на маленьком стуле тихо дремлет кобольд.

Скрытный персонаж может атаковать его, пока он все еще спит, если это не заметят зомби. Так как он без сознания он теряет модификатор ловкости к броне и атаки против него делаются с преимуществом, что повышает его КБ до 15. Первая же атака, даже если она промахнулась, будит кобольда, который начинает вопить, начиная сражение.

Завидев персонажей, кобольд попытается убежать в зону 14b, чтобы предупредить фанатиков культистов и Роррета.

Если в свой ход кобольд еще жив, прочтите

2 В зоне 12 нет ловушек, видимо, имеется ввиду зона 10.

Кобольд выхватывает свой меч и сломя голову несется в проход, взволнованно завывая.

Из прохода при этом доносятся звуки громких голосов и вынимаемого из ножен оружия.

Если кобольд будет убит, так и не поимев возможности поднять тревогу, зомби атакуют как обычно. Если кобольд поднимет тревогу, то тэйцы и культисты в зоне 14b немедленно начинают готовиться к схватке. В противном случае они услышат звуки битвы персонажей с зомби и начнут приготовления в следующем раунде.

Тактика

Единственная задача кобольда - создать побольше шума, если он увидит что-то, чему здесь быть не положено. Зомби, как обычно, просто тупо кидаются на персонажей.

Корректировка столкновения.

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый или слабый отряд:** уберите двух зомби
- **Сильный отряд:** добавьте двух зомби
- **Очень сильная группа:** добавьте упыря

14B. Красный Волшебник

Даже с первого взгляда понятно, что в этой комнате уже давно живут. Тут есть несколько соломенных лежаков и даже пара кроватей. На противоположной стороне комнаты человек в красной робе с бритой и татуированной головой спешно собирает вещи в сумку. Когда он видит вас, он изрыгает проклятье и орет своим прислужникам чтобы они атаковали вас.

Бой с зомби в комнате 14a дал **Ррретту** время подготовиться к побегу через круг телепортации. Вместе с Ррретом тут присутствует **Тэйский Рыцарь (T), культист (C), зомби (Z), и два кобольда (K),** включая того который прибежал из комнаты 1a, чтобы предупредить их. Если приключенцы потратят 4 раунда и более на битву с зомби в зоне 14a, то Тэйский Рыцарь или культист невидим, когда прибывают приключенцы (смотри Побег Ррретa, ниже).

Побег Ррретa

Каждый раунд, который приключенцы дерутся с зомби в зоне 14a, Ррретт использует, чтобы собрать инкриминирующие документы и карты. Эффективность этих его усилий зависит в основном от того, насколько он предупрежден об атаке. Начиная с раунда, когда он слышит предупреждающие вопли кобольда, или когда начинается бой с зомби (смотря что происходит раньше), Ррретт будет выполнять следующие конкретные действия, пока приключенцы не прибудут в зону 14b.

- **Раунд 1.** Ррретт дает краткие указания охране, идет к столу, хватает сумку и колдует на себя магическую броню.
- **Раунд 2.** Ррретт кладет в сумку свой дневник и роется в остальных документах на столе.
- **Раунд 3.** Найдя приказы от Рат Модара, он упаковывает их в сумку.
- **Раунд 4.** Он колдует невидимость на Тэйского Рыцаря или на культиста.
- **Раунд 5 и далее.** Ррретт продолжает рыться на столе, чтобы не оставить никаких улик.

Враги и тактика

В начале боя Ррретт находится в 20 футах от круга телепортации на полу. В свой ход он двигается в круг и бонусным действием телепортируется прочь. Ему неинтересно сражение с персонажами, так как у него есть другие важные дела.

Ррретт опытный маг, и, если только приключенцам не удастся убить его или нокаутировать, или препятствовать его произнесению заклинаний, он сбежит. Даже если его схватить физически, он использует заклинание *туманный шаг*, добирается до круга телепортации и уходит. В его ход в раунд, когда приключенцы прибывают в зону 14b прочтите:

Волшебник заходит в круг из серебряных рун на полу и после произнесения единственного слова исчезает во вспышке ослепительно яркого зеленого света. Когда вы вновь смотрите вокруг, его нигде не видно.

Зомби, Тэйский Рыцарь и культист атакуют персонажей в ближнем бою, а кобольды используют дистанционные атаки.

У Тэйского Рыцаря при себе флакон яда, если она начинает свой ход в 5 хитах и менее, она выпивает его и падает замертво.

У каждого из кобольдов есть **зловонный горшочек**, который они могут метнуть своей пращой. Повреждений это не наносит, но существо, в которого он попал, должно сделать спасбросок Телосложения Сл 10 или быть отравленным на 1 минуту. В конце каждого своего хода существо может повторить этот спасбросок.

Кассит

До этого момента она в основном помогала отряду в качестве проводника и редко произносила заговоры. Тем не менее, при виде волшебника, ответственного за поднятие нежити, Кассит впадает в ярость.

В первом раунде боя она колдует *благословение* на трех персонажей, которые до их пор проявляли себя наилучшим образом. Если на поле боя все еще остается нежить, то у нее есть одна попытка изгнания нежити, которую она в таком случае использует во втором раунде боя. В последующие раунды она будет колдовать *священное пламя*, приберегая оставшиеся два слота заклинаний 1го уровня для того, чтобы в случае необходимости сотворить *убежище*. Она предпочитает атаковать мага, если он еще здесь, и нежить, если его нет.

«Вы больше не будете осквернять это место своим присутствием!»

-Кассит

Изгнание нежити

Действием Кассит демонстрирует свой священный символ и читает молитву, изгоняющую нежить. Любая нежить, которая может видеть или слышать её в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от неё как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от неё.

Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

Развитие событий

В случае победы персонажей, если они исследуют внутренние помещения в зоне 14a, они обнаруживают скромного размера комнату, в которой типовая

обстановка жилого помещения подобного рода - пара соломенных лежаков, пара сундуков (в которых обычные личные принадлежности) и стол со стульями -всё в полном беспорядке.

Мебель перевернута, бумаги разбросаны по комнате. Среди них интерес представляет только карта катакомб. Пометки на карте сделаны на драконьем языке. Если приключенцы не смогут перевести их, то Проводник Мертвых Глэндон предложит помочь с этим, в результате он отмечает, что это наиболее точная и подробная карта катакомб, которую он видел, и просит оставить ее ему.

Также в зоне 14a есть узкий туннель, ведущий из этой зоны на юго-восток. Он тянется примерно на 60 футов, после чего упирается в завал из камней. Этот туннель указан на карте, рядом с ним нарисована стрелка, указывающая далее на юго-восток, рядом с которой на драконьем написано единственное слово «Пруд».

Если культист захвачен живьем, то просто так никаких секретов он не выдаст. Наказание, которое последует от Культа за его предательство, будет гораздо страшнее, чем то, на что, вероятно, пойдут персонажи. Любая попытка допроса будет встречена плевками либо оскорблениями, а вернее всего и тем, и другим.

Если его заставить говорить посредством заклинаний *очарования* или иным подобным образом, то он знает только, что его послали на Валингенское кладбище, чтобы помочь Роррету создать армию нежити. Когда это было бы сделано, они должны были использовать нежить, чтобы вырыть проход в сторону Флана и найти Пруд Сияния.

Пока приключенцы были заняты в зоне 14b, Монфорот занимался сбором в свою сумку любых улик, которые могли бы намекнуть на вовлеченность во всё это Красных Волшебников Тэя. Если он ускользает, сумку он берет с собой. В том маловероятном случае, если его убьют или возьмут в плен прежде, чем он сможет ускользнуть, то в ней обнаруживается дневник, содержащий достаточно шокирующую информацию о том, что Красные Волшебники собираются помочь Культу Дракона освободить Тиамат из ее заключения, и его неохоту присоединяться к делу изгнанного Рата Модара.

Кроме того, в сумке находится набор документов от Рата Модара, в которых он поручает Роррету создать нежить в катакомбах под Валингенским Кладбищем, чтобы использовать ее для рытья прохода под Флан в поисках Пруда Сияния.

Также в сумке лежат подробные карты и расчеты, произведенные с целью определения направления, глубины и дальности рытья, которое необходимо провести, чтобы прорыться под Замок Вальево (где, как считается, находился Пруд Сияния).

К этому моменту приключенцы уже определили источник возникновения нежити. Теперь келемвориты с небольшой помощью персонажей должны будут быть способны уничтожить ее остатки.

Корректировка столкновения.

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый отряд:** уберите Тэйского рыцаря и зомби
- **Слабый отряд**: уберите Тэйского рыцаря и добавьте двух зомби
- **Сильный отряд**: добавьте в заднюю комнату трёх кобольдов
- **Очень сильный отряд**: добавьте трёх зомби, добавьте в заднюю комнату трёх кобольдов

Сокровище

В задней комнате Роррет хранит сейф, содержащий 100 зм различными монетами. К тому же он оставил в столе превосходный письменный набор стоимостью 75 зм. У тэйского рыцаря при себе кошелек с 25 зм внутри, а у культиста есть кошель, содержащий 25 зм. У всех кобольдов при себе имеется суммарно 5 зм разными монетами вместе несколькими бесполезными кусками хлама и дохлой мышью.

Завершение

После того, как приключенцы успешно нашли источник нежити в катакомбах, их работа может считаться выполненной. Проводник Мертвых Глэндон намекает, что их помощь бы пригодилась для очистки Некрополя от нежити. Он сильно огорчен, что в катакомбах обнаружился волшебник, и еще сильнее огорчен указанием на «Пруд» на карте. Он может даже сказать, что стрелка указывает на Замок Вальево, но не говорит о своих предположениях, что обозначает слово «Пруд».

Их задача выполнена, он благодарит приключенцев за их работу и просит персонажей уйти, говоря о том, что ему нужно много чего обсудить со своими братьями-священниками, Лордом-регентом и Лордом-Мудрецом .

Кассит всё ещё жива. Проводник Мёртвых Глэндон также особенно доволен рассказом Кассит о произошедших событиях. Как признание её усилий в победе над Красным Волшебником, Проводник Мёртвых Глэндон посвящает Кассит в Всепечальный Орден Тихого Савана; это официальный клир Келемвора.

Награда

Убедитесь, что игроки записали награду на своих листах записей. Назовите им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл собрание.

Опыт

Сложите весь боевой опыт, полученный за побеждённых врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для небоевого опыта награды указаны в расчёте на каждого персонажа. Небоевой опыт выдаётся всем персонажам в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Имя противника	Опыт за противника
Рыцарь	700
Роррет (Красный Волшебник)	450
Упырь	200
Шпион	200
Головорез	100
Скелет	50
Зомби	50
Разбойник	25
Культист	25
Кобольд	25

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Успешное обезвреживание ловушки в троне	75
Убеждение Кассит молчать	50
Помощь Приветствующим сбежать	50
Приветствующие оставили награбленное	50
Не упасть в Костяную яму	25
Безопасный спуск по лестнице	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - 450 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 600 опыта.

Сокровище

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду[3]

Название вещи	Цена в золоте
Плата от Проводника Мёртвых Глэндона	100
Драгоценности из области 3	40
Одеяния из области 3	60
Мелочи из колумбария	130
Деньги Приветствующих	20
Корона Седраир	250
Корона Седраир (сломанная)	50
Гири и весы Седраир	80
Золотой кинжал Седраир	12
Камни из трона Седраир	8
Сейф Роррета	100
Письменный набор	75
Деньги Тейцев	45
Деньги культистов	25
Деньги кобольдов	5

Ночные очки

Чудесный предмет, необычный

Эти в медной оправе очки ощущаются холодными при ношении. Пока они одеты, у вас есть темновиденье на расстоянии до 60 футов. Если у вас уже есть темновиденье, то эти очки увеличивают дальность на 60 футов. Полное описание этого предмета может быть найдено в базовых правилах или *Руководстве Мастера Подземелий.*

3 Здесь не поименовано сокровище за полный комплект гирь и весов Седраир (120зм), а также два камня по 25зм (глаза из комнаты 6).

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Каждый лист записей персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому он достанется.

Слава

Все представители фракций зарабатывают одно очко славы за участие в этом приключении.

Простой

Все персонажи получают по завершении этого приключения десять дней простоя.

Благосклонность и Вражда

Персонажам представляется возможность заработать следующие отношения к себе во время игры.

Враждебность Проводника Обреченных Йовира Глэндона. Не смотря на его просьбу, вы были пойманы на воровстве у погребенных или позволяли другим это делать. Поэтому все члены клира Келемвора во Флане очень недоверчива к вам. Пока у вас есть эта враждебность, все проверки Харизмы (Обман, Запугивание, Убеждение) по отношению к верующим Келемвора во Флане совершаются с помехой.

Дополнительно стоимость предоставляемых священниками услуг заклинателей увеличится на 10%.

Враждебность Приветствующих. Вы убили одного или нескольких Приветствующих за чуть большее, чем мелкое воровство. Пока у вас эта враждебность, все проверки Харизмы (Обман, Запугивание, Убеждение) по отношению к членам организации Приветствующие совершаются с помехой.

Благосклонность Приветствующих. Вы помогли небольшой группе Приветствующих сбежать из Катакомб, не рассказав об этом Проводнику Мёртвых Йовиру Глэндону. Пока у вас эта благосклонность, все проверки Харизмы (Обман, Запугивание, Убеждение) по отношению к членам организации Приветствующие совершаются с преимуществом.

Награда Мастера

Вы получаете 200 опыта и 10 дней простоя за проведение этого собрания.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Бандит

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Сабля. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 4 (1к6+1).

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к8+1).

Кассит (Аколит)

Средний гуманоид (человек), нейтрально-добрый

Класс доспеха 10
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	14(+2)	11(+0)

Навыки Медицина +4, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 12[4]
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/4 (50 опыта)

Колдовство. Кассит является заклинателем 1-ого уровня. Её способность к чтению заклинаний основано на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 12, +5 к попаданию атакам заклинаний). Кассит обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (неограниченно): свет, священное пламя, чудотворство

1го уровня (3 ячейки): благословение, лечение ран, убежище

Действия

Дубинка. Рукопашная атака оружием:+2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4).

Культист

Средний гуманоид (любая раса), любое не доброе мировоззрение

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Обман +2, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга.

Действия

Сабля. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 4 (1к6 + 1).

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	15(+2)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	6(-2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Всеобщий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 9 (2к6+2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4+2). Если цель - это существо, отличное от эльфа и нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

4 Согласно эррате к Бестиарию пассивное Восприятие у Аколитов должна быть равна 12 (10+мод. Мудрости).

Рыцарь

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 18 (латы)
Хиты 52 (8к8+16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	14(+2)	11(+0)	11(+0)	15(+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один (обычно Всеобщий)
Опасность 3 (700 опыта)

Смельчак. Рыцарь с преимуществом проходит спасброски против того, чтобы стать испуганным.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашных атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (2к6+3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Лидерство (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). В течение 1 минуты, рыцарь может произносить специальные команды или предупреждения, когда не враждебное существо, которое он видит в пределах 30 футов от него, проводит атаку или проходит спасбросок. Существо может прибавить к4 к результату своего броска, если оно слышит и понимает рыцаря. Существо может прибавлять результат только одной кости Лидерства на бросок. Эффект завершается если рыцарь становится недееспособным.

Реакции

Парирование. Рыцарь добавляет 2 к своему КЗ против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Чтобы иметь возможность применить эту способность, рыцарь должен видеть атакующего и держать в руке оружие.

Кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 5 (2к6-2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Общий, Драконий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников волка находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Праща. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к4+2).

Роррет (Красный Волшебник)

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +3
Навыки Магия +5, История +5
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Драконий, Дварфийский, Эльфийский
Опасность 2 (450 опыта)

Колдовство. Красный Волшебник является заклинателями 4-ого уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Маг обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (неограниченно): свет, огненный снаряд[5], электрошок

1го уровня (4 ячейки): щит, доспехи мага, волшебная стрела

2го уровня (3 ячейки): невидимость, туманный шаг

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 3 (1к8-1).

Шпион

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Расследование +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки два любых языка
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Засада, Отход или Рывок.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, если совершал бросок атаки с преимуществом, или когда цель находится в пределах 5 футов от союзника шпиона, который дееспособен, а шпион совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

5 В оригинале опечатка. Вместо fireblast (такого заклинания нет в базовых правилах) должен быть fire bolt.

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

Скелет

Средняя нежить, законопослушно-злой

Класс защиты 13 (остатки доспеха)
Хиты 13 (2к8+4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

Уязвимость к урону дробящее
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Зомби

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс защиты 8
Хиты 22 (3к8+9)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

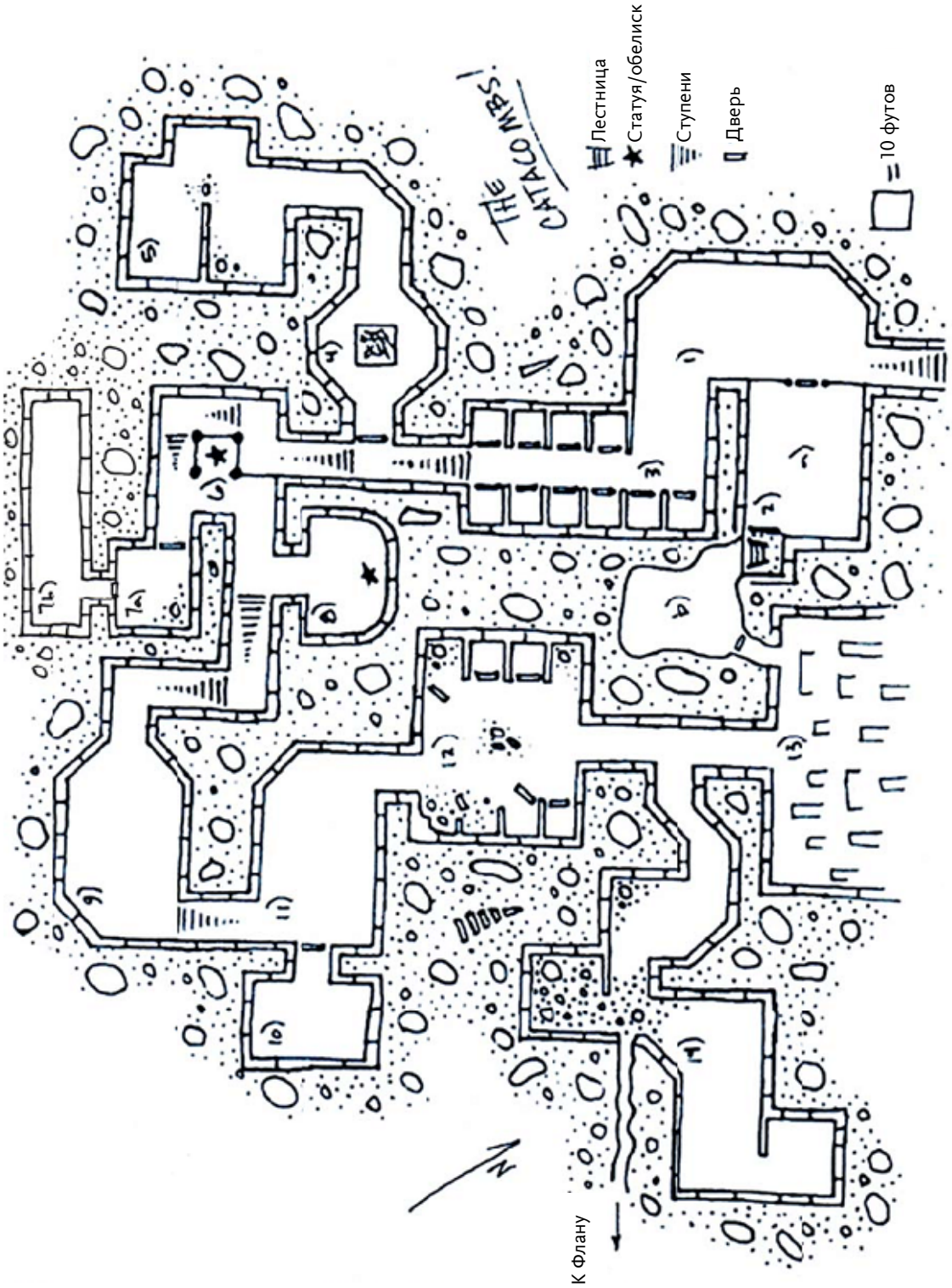
Спасброски Мдр +0
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость Нежити. Если урон понижает хиты зомби до 0, он должен пройти спасбросок Телосложения против Сл 5 + полученный урон, если только урон не от сияния или критического попадания. При успехе хиты зомби вместо этого снижаются до 1.

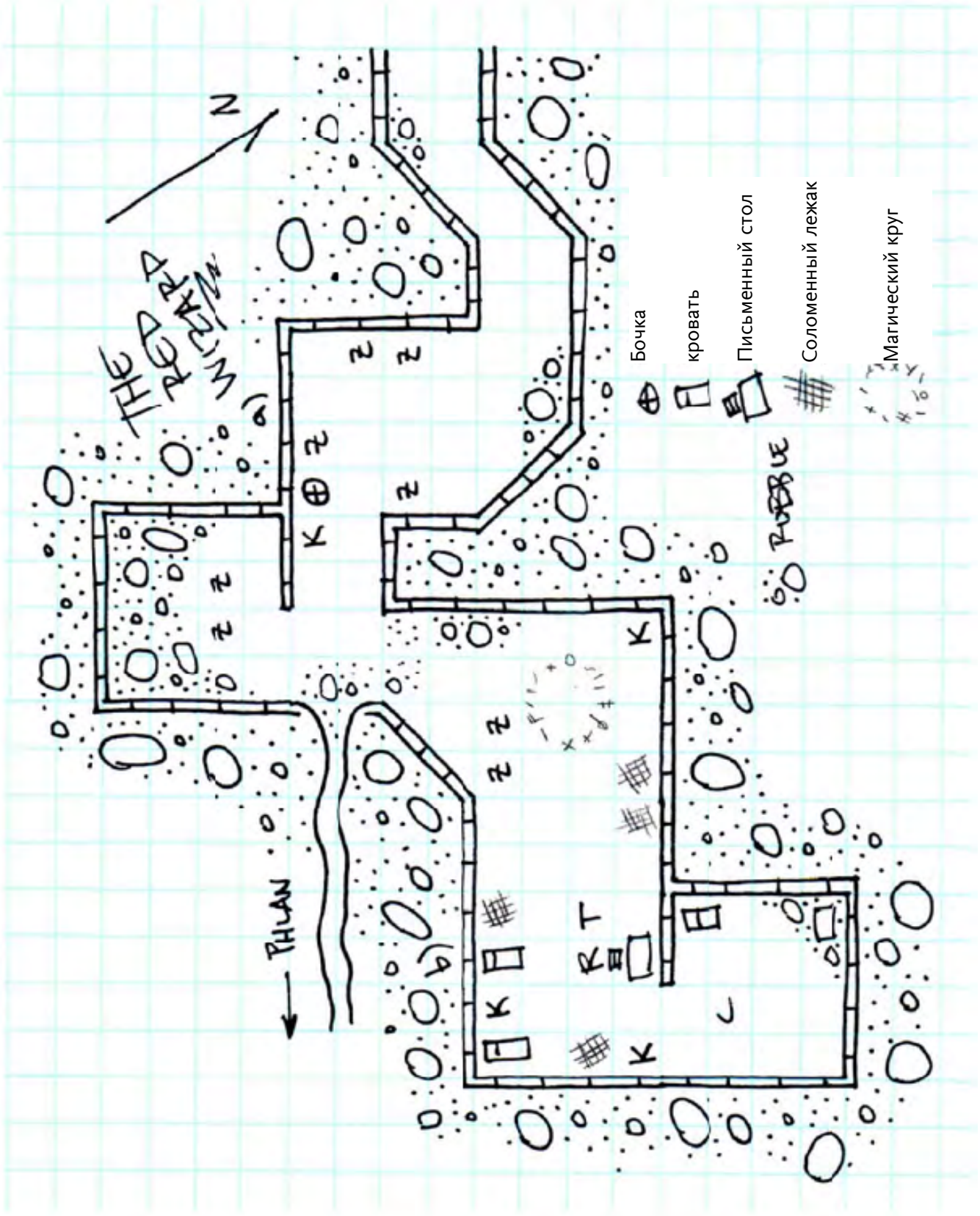
Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) дробящего урона.

Приложение: Карта Катакомб



Приложение: Карта логова Красного Волшебника



Почитание Огня

Культист-изгнанник и его приспешники-кобольды были замечены ведущими поиски давно забытых руин в Горах Драконьего Шпиля. По слухам, он ищет драгоценный подарок для живущего там ужасного дракона. Что он этим хочет достичь - неясно, но добра жителям Флана это явно не принесет. Приключение для персонажей 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX1-5

Участники проекта

Дебют: 14 августа 2014
Публикация: 1 сентября 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.
©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
Gum, stivie, dveruchka для dungeons.ru

http://dungeonsanddragons.ru/
http://vk.com/dungeons_ru

вычитка korfax, stivie
верстка stivie

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Почитание огня», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-4-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей второго уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение начинается в городе Флан и вскоре приключенцы оказываются на пути на северо-запад, в опасные Горы Драконьего Хребта (Dragonspine Mountains).

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 2 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера.*

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм

Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Северная честь Лунного Моря имеет долгую и сложную историю с драконами и тайными культами.

Круг Чешуи

Круг Чешуи был сектой друидов драконопоклонников, обитавших у подножья гор Драконьего Хребта. Руководил кругом Шковак, назвавшийся Чешуеплетом, который провозгласил, что способен разрушать волю дракона своим голосом с помощью могущественной реликвии, которая по легенде являлась чешуей самой Тиамат.

Используя магию и труд местных кобольдов, они выкопали огромный подземный комплекс глубоко в горах с целью заманить дракона и поработить его. Однако, драконов этого региона подчинить оказалось не так просто.

Используя войско орков и кобольдов, красный дракон по имени Скорлворикс (Знойный Ветер) атаковала Храм Чешуи и уничтожила секту. Шковак запечатал там себя вместе с реликвией, и они остаются в тех руинах и по сей день.

Культ дракона

Недавно Культ Дракона узнал о судьбах как Круга Чешуи, так и реликвии, но самостоятельно не смог найти местоположение руин. Чтобы узнать больше, они отправили Тибима и Сперника в Библиотеку Мантора во Флане. В последующие месяцы двое культистов в конечном счете узнали местоположение руин к западу в предгорьях.

Завладев реликвией, культисты надеются доставить ее красной драконихе Скорлворикс и заручиться ее поддержкой.

Тибим и Сперник

Библиотека Мантора - оживленное место, в нем всегда есть нужда в рабочих руках. Поэтому известно среди путешествующих писарей, что в этой библиотеке всегда можно заработать немного монет. Лорд-мудрец часто нанимает таких писцов для выполнения довольно черновых (но довольно многочисленных) задач, например, перепись оригинала книги в новую книгу. В обмен библиотека предоставляет комнату, стол и небольшое жалованье.

Поэтому ничего необычного не было в том, что два писца Тибим и Сперник объявились в поисках работы. Им дали комнату на двоих и больше никто не думал об этом.

Лорд-мудрец не ведал, что Тибим и Сперник были агентами Культа Дракона, направленные во Флан завладеть реликтом и доставить его Скорлворикс.

Около четырёх месяцев писцы в тайне рыскали в библиотеке в поисках информации относительно Круга. До тех пор, пока они не проникли в личную библиотеку Лорда-Мудреца, где они нашли то, что

давно искали - местонахождение Храма Чешуи. Чтобы другие не раскрыли их планы, писцы сделали подделки и подменили ими фолианты.

К их сожалению, они были обнаружены крадущимися из кабинета Лорда-Мудреца и побежали в панике из библиотеки, но всё же не раньше, чем Черные Кулаки были предупреждены. Сперник смог сбежать из Флана, а Тибиму не повезло. Его поймали Черные Кулаки после убийства стражника во время попытки сбежать.

Только потом, когда Лорд-Мудрец осмотрел комнату Тибима и Сперника, он обнаружил пропавшие книги и их хитроумные подделки.

Приключение начинается спустя два дня после этого. К этому моменту Тибим «болтается на Стоянове», а у Сперника фора в два дня перед преследователями.

Обзор приключения

В первой части Лорд-мудрец узнает о кражах и вербует персонажей для привода преступников в руки правосудия. После некоторых исследований, они получают интересные новости. Пропавший вор был замечен вместе с группой кобольдов, вставшие лагерем в руинах друидского круга в предгорьях Драконьего Хребта, карту которых Лорд-мудрец выдает персонажам.

Во второй части персонажи обнаруживают, что культист и его кобольды-прислужники нашли вход в друидический храм. Культист оставил группу кобольдов охранять вход, пока он и остальная часть его свиты спускаются в глубины для возвращения реликвии.

Возвращение реликвии - сложная задача. Чешуйка заперта за дверью, открываемой лишь многосоставным ключом, каждая часть которого охраняется чередой ловушек. Имея достаточно времени, Сперник способен собрать все кусочки ключа и восстановить его, убежать с реликвией и поспешить в логово Скорлворикс.

Зацепки приключения

Приключенцы приходят во Флан в попытках разбогатеть. Атмосфера наполнена перспективами богатства и славы. Следующие зацепки могут помочь втянуть персонажей в историю.

Плакаты о розыске. Развешенные по Флану плакаты гласят о награде за поимку ответственных за недавние убийство и кражу из библиотеки Мантора

Задание Лорда-Мудреца. Лорд-Мудрец Флана просит отряд выследить вора и вернуть все украденные книги, которые возможно окажутся у него.

Если персонажи уже играли в DDEX1-6 Вор свитков, Лорд-Мудрец уже знаком с ними, и вы можете воспользоваться этим фактом, как причиной для его поисков персонажей.

Вендетта. Предмет, оставленный персонажами в библиотеке Мантора, был украден культистами. Теперь они должны поймать преступников.

Часть 1: Прерванное исследование

В первой части приключения персонажи обратятся к Лорду-Мудрецу за помощью в поимке писаря, который был замечен за кражей нескольких редких фолиантов.

В течении этого куска приключения приключенцы имеют возможность собрать информацию, которая впоследствии поможет обнаружить культиста. В идеале персонажи должны знать достаточно о Флане к этому времени для нахождения всех интересных мест.

А вот тем, кто участвовал только в Энкаунтерах этого сезона, либо вообще не участвовал в нем, может потребоваться дополнительная информация по поводу того, с чего начать поиск улик. Если после одного вечера расследования персонажи не смогут вычислить местонахождение Сперника, Лорд-Мудрец предоставит им соответствующую информацию.

Приключенцы могут начать расследование где угодно. Наиболее вероятно, что первым делом они отправятся в Библиотеку Мантора. Отсюда они могут отправиться к Воротам Стоянова, чтобы поговорить с Черными Кулаками о сообщнике Сперника, либо в одно из других мест в городе.

> Прохладный, вечерний воздух продувает узкие улочки Флана. На улицах суетятся голодные разнорабочие в поисках пищи, торговцы разносят свои изделия, а моряки ищут в какой бы бар пришвартоваться.
>
> Вечерняя безмятежность нарушается дородным стражником Черного Кулака, который здоровенным молотком начинает приколачивать пергаментную листовку к доске объявлений.
>
> Крупные черные буквы гласят «Разыскивается за дерзкое воровство».

Прочитайте или перескажите следующую информацию.

- К доске приколочены и другие подобные объявления.
- Этот последний лист описывает преступления и правонарушения человека по имени Сперник.
- На листовке изображен портрет молодого человека мужского пола. У него торчащие в стороны уши как у крысы и глаза-бусины. Насколько портрет пострадал от художественного вымысла - неизвестно.
- На листовке приводится список обвинений, включая воровство, нарушение мира, помощь врагам Флана и много других, более мелких проступков.
- Также там написано «Лорд-Мудрец выплачивает награду» и всё это скреплено печатью, которая даже похожа на настоящую официальную.

Общее описание

История начинается за пару часов до заката на улицах Флана.

Улицы. Тротуары и улицы наполнены горожанами, спешащими с работы домой или в таверну. Плакаты «разыскивается» с изображением культиста висят на большинстве перекрестков.

Свет. После захода солнца улицы тускло освещены мягким желтоватым ламповым светом.

Гостиницы и таверны. Смеющийся Гоблин (гостиница), Треснувшая Корона (гостиница), Звонок Нэта Вайлера (таверна), Горький клинок (гостиница), Вельветовый Дуплет (зал для торжеств).

Торговля. Товары Кокберна (приключенческое снаряжение), Оружейник Маттео, Прокат Эрнста,

Джером из Мальваунта (скупка).
Рынки. Подол (базар).

Библиотека Мантора

Весьма вероятно, что персонажи начнут свои поиски в библиотеке Мантора, в частности с Лорда-Мудреца.

> Выцветшая под лучами солнца колоннада обрамляет скромный фасад Библиотеки Мантора. Одинокая скамейка смотрит на тихий пруд перед ее зданием в центре Площади Школяра. Территория вокруг очень ухожена и засажена распустившимися в это время года цветами и прочими местными растениями.

Библиотека Мантора - наиболее приметное заведение на Площади Школяра. У Лорда-Мудреца, похоже, неиссякаемый запас энергии, которую они тратят на расширение и уход за обширной коллекцией энциклопедий, трудов и сборников. Библиотека существует за счет пожертвований богатых граждан города и скромной платы, взимаемой за проведение исследований, переписывание, переводы.

Лорд-Мудрец Флана

Лорд-Мудрец Флана - полуэльф мужчина почтенного возраста. Его главная забота сейчас это возвращение книг и других документов, похищенных культистами. Поэтому он ответит на любые вопросы, на которые способен ответить, и разрешает отряду осмотреть комнату культистов и прочие связанные с делом места. От этой ситуации у Лорда-Мудреца бессонница, и он доступен в любой время.

Отыгрыш Лорда-Мудреца Флана.

Лорд-мудрец довольно стар, но, благодаря своей полуэльфийской крови, всё ещё сохраняет живость. Тем не менее он молчаливый и сдержанный мужчина; не склонен показывать свои чувства. Однако предельно ясно, что он не доволен этой кражей.

Лорд-Мудрец кратко описывает проблему.

- Два дня назад Сперник и Тибим, два писаря, недавно нанятые библиотекой, были пойманы с поличным, когда выходили из кабинета Лорда-Мудреца. Когда их спросили, что они там делали, они пустились наутек. Для их поимки тут же вызвали Черный Кулак.
- Сперник и Тибим работали в библиотеке чуть более четырех месяцев, и хотя они были довольно способные, трудолюбием при этом не отличались.
- Прибывшие на место стражники из Черного Кулака смогли поймать Тибима, но при аресте тот убил одного из стражников. Спернику же удалось сбежать.
- Лорд-Мудрец обыскал комнаты Сперника и Тибима и нашел два редких тома, которые до этого хранились в его личной библиотеке. Он забрал книги, чтобы отнести на место, и там обнаружил, что на их месте стояли две умело сделанные подделки.
- Книги были обнаружены в большой сумке, в которой кроме того был разное снаряжение, которое обычно берут с собой в длительные экспедиции: смена одежды, веревка, провизия и так далее. Однако, сумка была только одна, хотя в комнате жило два человека.
- При сравнении настоящих книг с подделками выяснилось, что подделки содержали мелкие фактические неточности. Похоже, что писцы намеренно исказили содержание подделок.
- Оригинальная История Севера содержала главу о Круге Чешуи, секте друидов, которая пыталась поработить драконов. В подделке этой главы не было.
- В оригинальной Лекс Географике был отрывок, говорящий о круге стоячих камней в Горах Драконьего Хребта, где когда-то обитала группа поклоняющихся драконам друидов. В подделке этот отрывок отсутствовал.
- Тибима арестовали после того, как тот убил стражника при попытке бегства из города. Лорд-Мудрец ходил поговорить с вором, но тот держал рот на замке и ничего не сказал о подробностях краж или их причинах.
- Лорд-Мудрец считает, что у Сперника могут быть и другие украденные книги, он мог прятать их в труднодоступных местах. Если его убьют, книги наверняка пропадут без следа.
- Лорд-Мудрец готов предложить персонажам в общей сложности 50зм за приведение вора к правосудию. Вдобавок он готов заплатить еще 100зм, если украденные книги будут возвращены в библиотеку.

Развитие событий

Если персонажи уже ходили к Воротам Стоянова или сходят к ним и вернутся к Лорд-Мудрецу, он не знает, как трактовать бумажку, которая была при Тибиме, но предполагает, что это мог быть какой-то список покупок.

Если персонажи уже навестили Лавку Кокберна и вернулись после этого к Лорд-Мудрецу, он подтвердит, что отсылка к «красной чешуе» в записной книжке может обозначать друидическую секту, упоминавшуюся в обеих книгах, обнаруженных в комнате культистов.

Если персонажи скажут Лорд-Мудрецу, что знают, где находятся стоячие камни, и что они собираются туда отправиться, он предложит им дополнительные 150зм, если они принесут оттуда какие-нибудь предметы существенной академической ценности (наброски, реликвии, слепки и т.д.) и вернут то, что вор украл из библиотеки.

Зал писцов

По периметру комнаты расставлены ряды письменных столов и высоких табуреток. Звук шуршащих по бумаге перьев наполняют комнату от того как сидя за своими столами работают писцы. В глаза бросается, что два стола пустуют. Лорд-Мудрец указывает, что эти два стола были отведены Тибиму и Спернику. Порасспросив писарей, персонажи могут узнать следующее.

- Тибим и Сперник работали в библиотеке несколько месяцев, но были очень необщительными; они редко разговаривали с другими писцами.
- Культисты редко обедали в библиотеке, они выходили поесть в одну из таверн в городе.
- Тссссс!!
- Столы культистов вполне обычные, но на столе Тибима имеется странный предмет: циркуль, которым часто пользуются картографы.

Комнаты Сперника и Тибима

Лорд-Мудрец оставил комнату лже-писцов в том состоянии, в котором они покинули ее. Он лично провожает в нее персонажей.

- Комната довольно маленькая, из обстановки в ней двухэтажная кровать, узенький письменный стол и две небольшие тумбочки.
- В столе лежит бумажка, на которой как будто написан список того, что надо купить в разных магазинах Флана.
- Лорд-Мудрец говорит, что две книги были найдены в сумке на столе.
- Успешная проверка Интеллекта (Расследование)

Сл 15 обнаруживает, что в одной из тумбочек есть потайное отделение за ложной стенкой. Внутри два комплекта черно-пурпурной одежды, украшенной регалиями младшего ранга членов Культа Дракона.

Ворота Стоянов

Ворота Стоянова - штаб-квартира Черного Кулака, где также содержатся несколько пленников, которых через пару дней либо отпустят, если сочтут невиновными, либо повесят.

Ворота Стоянов распахнуты настежь, как они и были в течение всего прошлого столетия. За верхнюю часть стены на толстых веревках подвешены тела, медленно вращающиеся на ветру в то время, как вороны выклевывают у них наиболее вкусные части. Длинная очередь людей выстроилась к письменному столу, где на вид скучающий стражник работает с огромным гроссбухом.

Рыцари Черного Кулака охраняют Ворота Стоянов, единственный вход в Замок Вальево, а также выступают стражниками битком набитых тюремных камер внутри заставы. Если только персонажи не заручились расположением Черного Кулака в ходе одного из предшествующих приключений, или не сделают успешную проверку Харизмы (Убеждение, Запугивание или Обман) Сл 15, им придется ждать в очереди. Если сдобрить свою проверку взяткой золотом, это даст преимущество на нее.

Отыгрыш Рыцаря Лейтенанта Болвера

У Лейтенанта Болвера в этом городе значительная власть, и разумные люди с ней считаются. От своей работы он получает массу удовольствия, и не стесняется брать взятки. У него острый ум и острый язык.

- Рыцарь Лейтенант Крон Болвер сидит за столом, к которому выстроилась длинная очередь недовольных людей, большинство из которых собираются просить его об освобождении близких людей.
- Лейтенант Болвер подтверждает, что Тибим был арестован, и со смешком указывает на одно из свисающих с ворот тел.
- Тибима допрашивали целый день и целую ночь, но он так и не выдал ничего.
- Если его спросить об этом, Лейтенант Болвер расскажет, что ему приходили рапорты о том, что человек по описанию походящий на Сперника был замечен идущим на север по реке Стоянов в направлении Гор Драконьего Хребта, но признаёт, что не расследовал эти сообщения, потому что «Они теперь уже не относятся к моей юрисдикции».
- Единственное, что было при себе у Тибима - клочок бумаги. На нем написано «Рулон пергамента (1), толченый мел (1фунтовый мешок), кожаный футляр».
- Если спросить его про бумажку, Лейтенант Болвер пожимает плечами и говорит, что это, наверно, какой-то список покупок.
- Он заинтересован в том, чтобы вора поймали живьем. «Для него заготовлено место на стене рядом с его дружком».

Развитие событий

Если персонажи спросят Лейтенанта Болвера о карте в записной книжке, обнаруженной в Лавке Кокберна, он пожимает плечами и говорит: «Я стражник, а вам тут нужен картограф»

Смеющийся гоблин

Смеющийся гоблин - это одна из самых старых и известных гостиниц Флана. Качество еды непревзойденное, здесь постоянно есть как минимум три сорта пива, и, конечно, как можно не упомянуть здешний капустный суп.

Веселые дудочки и звук барабанов слышны за квартал от высокого деревянного здания. Когда вы подходите ко входу, от запаха жареной утки, эля и дыма трубок начинают течь слюнки. Над входом висит деревянный знак, изображающий голову ухмыляющегося гоблина. Все столы стулья и табуретки заняты веселящимися посетителями и кружками эля.

Владелец Смеющегося гоблина - дварф Дюрнам Гоблинкикер, но здесь его редко можно видеть, так как он предоставил текущее управление человеческой женщине с явно эльфийским именем Имизаэль. Она заведует Смеющимся гоблином вместе с подчиненным, которого зовут Толстый Мар (настоящее имя - Маркот), и ей удалось сохранить наследие таверны в виде легендарного капустного супа.

Если персонажи садятся у бара, у них есть возможность познакомиться с Имизаэль.

Отыгрыш Имизаэль

Имизаэль достаточно занята, но она при этом внимательна к потребностям клиентов. Она отвечает на вопросы достаточно кратко, обходясь кивками, когда того позволяет вежливость, и рекомендует любителям слухов и сплетен обратиться к Толстому Мару, про которого она считает, что он «должен бы не совать свой толстый нос в чужие дела».

Если её спросят про пропавших писцов-культистов, Имизаэль ответит «Я кажется вспоминаю про этих двух... Они забыли заплатить по счету.»

Если персонажи садятся за один из столов, они могут поболтать с официантом, который с одышкой представляется как Толстый Мар. Если ему пообещать какой-нибудь сочный слух или сделать успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 10, партия может узнать следующее от этого сплетника.

Отыгрыш Толстого Мара (Маркота)

Толстый Мар явно не любит свое прозвище, но оно заслуженно. Это шарообразный господин, который обильно потеет. Его острый язык и похабный язык быстро смягчаются к тем, кто поинтересуется, как его на самом деле зовут. В таком случае он радостно представляется как Маркот Хассельпонд.

- Тибим и Сперник часто ели в таверне и обычно держались особняком. Они не были особо общительными людьми и по правде сказать не любили, когда с ними заговаривали другие люди.
- Маркот говорит партии, что слышал от другого посетителя, что парочка прибыла во Флан с караваном немного более четырех месяцев назад.
- Он говорит, что с ними иногда бывал третий человек, но его не видно уже пару недель. Этот третий их приятель был человеком мужчиной, который был похож на писца; Маркот не запомнил его имени.
- Услышав описание Сперника, Тибима и неизвестного третьего человека, персонажи, участвовавшие в приключении DDEX1-2 Тайны Крепости Сокол могут вспомнить троих отвечающих описанию личностей, которые обедали в Смеющемся гоблине в тот момент, когда началась драка.

Лавка Кокберна

Этот магазин существует уже довольно давно. Его владелец, Тад Стаслеп, - крупнейший поставщик провизии о Флан.

На вывеске над входом написано просто «Лавка». Внутри под высоким потолком можно видеть неприкрытые балки. Стены уставлены ящиками и прочими контейнерами, в которых копаются клиенты. Мужчина средних лет с редеющими седыми волосами встречает вас широкой улыбкой. «Добро пожаловать в Лавку Кокберна!»

Отыгрыш Тада Стаслепа

Тад - грузный человек с хорошим аппетитом. Его обычно можно видеть жующим что-нибудь либо направляющимся в сторону чего-то, что можно пожевать. В остальном он очень приятный человек, который хорошо понимает, чем занимается, и поэтому редко рискует быть невежливым или неуважительным.

- Хотя он и ре помнит человека с постера, он помнит человека, который в последние пару месяцев делал необычные заказы.
- Достав ведомость с заказами, Стаслеп показывает на несколько из них: пергамент, толченый мел и водоустойчивый футляр.
- Пару дней назад во время своего очередного визита этот заказчик случайно забыл свою записную книжку в магазине.
- В записной книжке пара страниц вырвана, а остальные пустые, кроме последней, на которой нарисована грубая карта. Если у персонажей есть при себе бумажка из Ворот Стоянов, она идеально подходит к остаткам одной из вырванных страниц.
- Карта ведет в какое-то место у подножья Гор Драконьего Хребта примерно в двух днях пути отсюда.

Задание фракций

Персонажи, состоящие в Жентариме, могут воспользоваться информаторской сетью своей организации, чтобы получить дополнительные сведения.

Жентарим

Когда приключенцы готовятся покинуть Флан, с членами Жентарима связывается Чааб (мужчина человек). Жентарим узнал о планах приключенцев обследовать подземный комплекс в Горах Драконьего Хребта, и перспектива заполучить потенциальное место для новой базы операций разожгла интерес Черной Сети. Чааб просит члена фракции о небольшой услуге.

Задание. Оценить возможность устроить базу операций в Храме Чешуи.

Условие выполнения. Полное обследование и нанесение на карту Храма Чешуи будет засчитываться как выполнение задания.

Часть 2: Храм Чешуи

Храм Чешуи расположен в низменности у предгорий Гор Драконьего Хребта.

1. Стоячие камни

Двухдневное путешествие к стоячим камням проходит без происшествий. Наконец, персонажи прибывают.

Пологие холмы усеяны здоровенными валунами, вероятно, скатившимися когда-то с гор. Вы выходите на большую поляну, на которой камни высотой по 20 футов расставлены кругом диаметром 60 футов.

Дюжины следов в пыльной почве ведут в сторону центра круга.

Издалека кажется, что тут нет ни души, но на самом деле в мегалитах таится опасность.

Общее описание

Благодаря стоячим камням и валунам, разбросанным здесь, довольно легко получить укрытие. Смотри карту в приложении.

Круг Стоячих Камней. Обычно вход в храм был хитро замаскирован в центре круга камней под сложной системой отодвигающихся плит, покрытых многовековой пылью и порослью растений. Но сейчас он открыт, и вырезанные в камне ступени ведут вниз, во тьму.

Камни дают укрытие в три четверти.

Валуны. В зоне вокруг круга камней разбросаны невысокие валуны. Здесь их столько, что между соседними будет расстояние не более 30 футов. Валуны дают укрытие в три четверти маленьким существам, укрывающимся за ними, либо половинное укрытие существам среднего размера и больше.

Освещение. Если приключенцы прибывают сюда днем, то область ярко освещена, в противном случае луна и звезды дают тусклое освещение.

Следы. Следы в основном принадлежат существам маленького размера, но при спешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 персонаж может заметить и пару следов существа среднего размера, которое носило обувь. Если в партии есть рейнджер/следопыт или если кто-то сделает успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, то становится ясно, что следы оставлены примерно два дня назад, и становится известна точная численность отряда.

Развитие событий

Отряд кобольдов - последователей Сперника остался здесь охранять вход в храм и отгонять любого, кто следит за Сперником или расследует его преступления. Восемь **кобольдов** (K) и два **крылатых кобольда** (U) видели, как пришли персонажи, и теперь они прячутся за стоячими камнями и валунами в непосредственной близости от них.

У кобольдов было предостаточно времени на подготовку, поэтому свои проверки Ловкости (Скрытности) они делают с преимуществом. Ввиду количества кобольдов, рекомендуется сделать эту проверку заранее. Можете сделать одну проверку за всех обычных кобольдов, и вторую за всех крылатых кобольдов.

Кобольды подождут с нападением, пока персонажи не войдут в круг камней, чтобы атаковать дистанционным оружием со всех сторон. Если персонажи пойдут на сближение, чтобы атаковать их в ближнем бою, кобольды бросаются в рассыпную, и прячутся за соседними валунами, продолжая атаковать дистанционно. Кобольды атакуют со всех сторон, и по возможности концентрируют атаки на

наиболее легко бронированном персонаже, прежде чем перейти к более сложным соперникам. Урды (крылатые кобольды) взлетают и швыряют во врагов камни

Если персонажи прибыли днем, кобольды атакуют с помехой. Если партия выжидает час и более перед тем как войти в круг камней, кобольды думают, что персонажи ушли, и покидают свое укрытие.

Корректировка столкновения.

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый отряд:** уберите четырёх кобольдов
- **Слабый отряд:** уберите двух кобольдов
- **Сильный отряд**: добавьте двух крылатых кобольда
- **Очень сильный отряд**: добавьте четырех крылатых кобольда

Сокровища

У кобольдов на всех жалких 5зм монетами разного достоинства, а также целое собрание всяких безделушек типа пуговиц, клубка ниток и дохлой мыши.

Общее описание Храма Чешуи

Основная часть храма контролируется оживленными трупами местных жителей-друидов. Если не сказано иное, то в описаниях комплекса используйте приведенное ниже. Карта храмового комплекса приведена в приложении.

Потолок. Потолки храма в основном высотой около 15 футов.

Свет. Весь храм не освещён кроме нескольких ключевых мест. Если специально не указано, помещения - в кромешной тьме, если только персонажи не несут с собой источник света.

Звук. В комплексе стоит гробовая тишина.

2. Главный холл

Друиды Круга Красной Чешуи некогда использовали эту главную палату комплекса для проведения обрядовой магии. Когда Сперник потревожил первый фрагмент ключа, давно умершие друиды пробудились от своего смертного сна.

Это огромное помещение около 70 футов в длину и вполовину меньше в ширину. Потолок находится на высоте 30 футов над широкими каменными плитами и поддерживается тремя колоннами, идущими ровно по центру комнаты. Каждая колонна мастерски вырезана так, чтобы походить на пятерых цветных драконов, поддерживающих свод своими передними лапами.

Вы можете разглядеть поблекшие мозаики на потолке и стенах, изображающие драконов в полёте. Эта масштабная картина повреждена узловатыми, пробившимися через плиты корнями.

- Исходя из количества сгнивших столов и стульев в помещении, можно судить, что эта комната использовалась, как большой зал для приема пищи и возможно даже церемониальных мероприятий.
- В комнате есть три ведущие дальше двери: по одной на левой, правой и дальней стене.
- Двери слева сделаны из дерева и обиты проржавевшим железом. Очевидно, что доски дверей когда-то были ярко окрашены в пять цветов хроматических драконов, хотя краска поблекла за годы.
- Эти двери ведут влево в область 3, бывшие жилые помещения друидов.
- Дверь направо ведёт в склеп храма и подземному озеру, которое друиды использовали, как источник воды.
- Дверь на дальней стороне зала обрамлена детально вырезанной в камне Тиамат; краски выцвели за прошедшее время.
- Шесть недавно умерших кобольдов лежат на полу комнаты.

Развитие событий

Семь **зомби** пробудилось, когда Сперник потревожил первую часть ключа в области 3. После входа персонажей в главный зал, пять самых близких к ним мертвецов поворачиваются в их сторону и атакуют незваных гостей. Два зомби в дальней части комнаты видимо отвлечены чем-то ещё за дальней дверью и не двигаются для нападения на отряд до второго раунда боя.

Любой персонаж, вставший возле двери на дальней стороне зала, услышит приглушенные голоса при успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл10.

Сперник забаррикадировал эту дверь на дальней стене. Он - большой параноик, и с ним трудно договориться. Персонаж при успешной проверке Харизмы (Убеждение или Обман) Сл 20 способен убедить его в том, что приключенцы намерены помочь ему. Любые попытки запугать Сперника оканчиваются неудачно; он боится последствий провала своей миссии больше чем смерти от рук персонажей.

Альтернативно дверь можно вышибить успешной проверкой Силы Сл 15. Если так поступить, это приведет к немедленной атаке Сперника на персонажей. Если первая попытка выбивания дверей персонажем неудачна, кобольды встают в ряд перед Сперником, а тот подготавливает действие (ready action), чтобы сколдовать заклинание удержание персоны на того, кто в итоге вышибет дверь.

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый отряд:** уберите четыре зомби
- **Слабый отряд:** уберите двух зомби
- **Сильный отряд:** добавьте двух зомби
- **Очень сильный отряд:** добавьте четыре зомби

Сокровища

Беглый осмотр рельефа на каждой из колонн выявляет установленные в глазницах каждого из пяти драконов полудрагоценные камни, соответствующие цветам каждого цветного дракона (оникс, лазурит, нефрит, гранат и топаз).

Бриллианты расположены на высоте около 25 футов от земли. Взобраться по колонне было бы несложно, если бы старый камень не был таким хрупким. Каждый раз, когда персонаж взбирается на колонну, есть шанс 1 к 6, что ее часть обрушится под его весом. Успешная проверка Ловкости (Акробатика) Сл 15 позволяет уцепиться за колонну, а не упасть на 20 футов, получив 7 (2к6) дробящих повреждений.

Пятнадцать камней (по пять в каждой из трех колонн) стоят каждый по 2зм, или в сумме 30 зм.

3. Жилые помещения

Друиды жили по строгим правилам. Жилые помещения требовалось содержать в безупречном порядке, и все здесь до сих пор упорядоченно и опрятно, не смотря на то какой отпечаток наложило время на содержимое комнат[1].

1 Тут видимо ошибка в read-aloud тексте. Не пять дверей с каждой стороны коридора, как в оригинале, а шесть. См. карту.

Каждая стена этого коридора, 60 футов длиной и 10 футов в ширину, имеет шесть одинаково расположенных дверей из полусгнившего дерева. Коридор заканчивается двойными дверями, одна из створок сгнила и вышла из петель много лет назад. По стенам расположено несколько вырезанных в них каменных полок, содержимое которых хотя и покрылось столетним слоем пыли, но разложено аккуратно.

В этой комнате не осталось ничего полезного. Деревянные вещи полностью сгнили, а все металлические предметы настолько проржавели, что разрушаются при прикосновении.

Всего вдоль коридора расположено 12 квадратных длиной 10 футов комнат. В каждой из них сгнившие останки кровати и тумбы.

Сокровища

В каждой комнате есть полинявшая, вышитая роба, которая висела на крючке или была сложена в сгнившем комоде. Оно довольно красиво расшиты пятью цветами цветных драконов. Половина роб рассыпается в руках, но остальные одеяния всё ещё вполне можно носить.

Если кто-нибудь в партии оденет эту робу, то вид этого персонажа вызывает вспышку воспоминаний в разуме давно умерших друидов. В течении первого раунда боя, любой существо-нежить в комплексе совершает свои атаки с помехой по персонажам, носящим робы.

Дополнительно обыск всех двенадцати комнат приносит приключенцам суммарно 15 зм древними монетами.

4. Кухня

Это область использовалась в качестве кухни у друидов.

Это комната размером 30 на 20 футов вероятно использовалась как кухня, о чем намекает выложенное камнем место под огонь. Дверь на дальней стене ведет в маленькую пустую комнату. В ней сухо и пыльно за исключением нескольких участков влажного камня на полу.

Ничего ценного или пригодного к использованию среди рухляди в этой комнате, деревянная фурнитура сгнила многие годы назад, а все металлические вещи были разъедены серой слизью.

Влажные пятна на полу - это на самом деле три **серые слизи** (gray oozes). Они не атакуют, пока их пристально не изучат или не наступят на них.

5. Склеп

Друиды Круга Чешуи сжигали своих мертвых, но погребали их кости здесь; стены и ниши этой комнаты декорировались сожженными останками членов их ордена.

Эта большая восьмиугольная комната примерно 40 футов в ширину и столько же в длину, с высоким потолком в 20 футов. Выступ шириной 10 футов окружает 15-футовый бассейн с тёмной водой в центре комнаты. Когда ваш свет падает на стены, то вы видите, что они украшены обгоревшими и почерневшими костями.

Друиды хоронили своих мертвых в этой комнате и использовали этот бассейн естественного происхождения, как источник воды. Хотя она застоявшаяся и немного солоноватая, эта вода достаточно чиста для питья.

После входа в комнату, два **упыря** (ghouls)](точнее **лацедоны** (lacedons) - упыри с скоростью плаванья в 30 футов) выскакивают из воды и почерневший **скелет** вырывается из стены. Начинается бой.

6. Круг Круга

За дверью, декорированной вырезанной в камне Тиамат, находится главное место друидов для служений и ритуалов.

Эта круглая комната диаметром около 40 футов. Стены её красиво украшены великолепными, красочными мозаиками, изображающими стилизованных драконов в разных позах. Большая дверь, обитая красным металлом, находится в дальней стене комнаты. Ещё четыре открытых прохода с лестницами расположены равноудаленно друг от друга по комнате. Пол усеян костями.

Дверь на противоположной от входа стороны украшена рельефом, изображающем вставшего на задние лапы красного дракона. На нём одет амулет, центральной части которого явно не хватает.

Эта комната является прихожей реликвария, открываемого только с помощью ключа. Ключ этот разбит на четыре части, каждая их которых положена в один из храмов, посвященных четырем из пяти видов цветных драконов: черному, синему, зеленому и белому.

Ключ реликвария

Задолго на нападения дракона и его армии на друидов, Шковак решил, что реликвия должна быть защищена любой ценой. Был сооружен реликварий, а ключ от него разделили на четыре равные части. Каждый кусочек ключа положили в один из защищенных ловушками алтарей: черного, голубого, зеленого и белого цветного дракона.

На составных частях ключа от реликвария есть отметки для правильного сбора. Чтобы ключ был снова собран, достаточно повернуть части ключа в правильные положения и плотно вставить их друг в друга.

Сперник

Сперник (**фанатик культа**) и шесть **кобольдов** находятся в комнате, когда в неё заходят персонажи. Если они смогли убедить культиста открыть дверь, то он беседует с ними недолго, после чего Сперник осознает необходимость их убийства для достижения успеха своей миссии. Если персонажи сломают дверь, Сперник с кобольдами сразу атакуют их.

Отыгрыш Сперника

Сперник в ужасе от перспектив провала своей миссии. Он обильно потеет и постоянно нервно поглядывает по сторонам. Сперник боится приключенцев, но не так сильно, как страшится своих хозяев.

Сперник довольно молод, ему 19 лет. Он полностью ошеломлен своим нынешним положением. Не смотря на это, он весьма хитер и вступает в диалог, чтобы понять, как именно лучше всего поступить с приключенцами.

- Он признается в своих преступлениях во Флане, но отказывается отвечать на вопросы, раскрывающие его мотивы.
- Он признается в том, то является членом Культа Дракона, но отказывается разглашать дополнительные сведения об этой организации.
- Он предлагает персонажам покинуть храм и забыть, что они видели его здесь.
- Он рассказывает, что для красной двери требуется составной ключ и в каждом храме есть одна из его четырех частей.
- Он также рассказывает о том, что все четыре храма в ловушках, и он смог обойти ловушки в

двух из них.
- Он отказывается отдать уже найденные им две части ключа.
- Он предлагает персонажам в обмен драгоценный камень, за который они получат «королевский куш по возвращению во Флан», если приключенцы отпустят его.

Сперник понимает, что его силы меньше, и победить приключенцев будет тяжело. Поэтому он колеблется в атаке на них. В свой ход, он накладывает бонусным действием *щит веры*, а далее - *божественное оружие*. Он атакует отряд только при следующих обстоятельствах:
- приключенцы атаковали его,
- приключенцы успешно вытащили фрагменты ключа из белого и голубого храмов,
- приключенцы пытаются силой отобрать у него черный и зелёный фрагменты ключа.

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.
- **Очень слабый отряд:** уберите всех кобольдов; измените число хитов Сперника на 22
- **Слабый отряд:** уберите четырех кобольдов
- **Сильный отряд:** добавьте трёх крылатых кобольда
- **Очень сильный отряд:** уберите всех кобольдов; добавьте девятерых крылатых кобольда

Если приключенцы решатся проникнуть в храмы за частями ключа, Сперник будет отрицать, что знает что-либо о содержимом храмов, объясняя это тем, что лишь кобольды были единственными их посетителями, а не он.

Сперника можно убедить сдаться успешной проверкой Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 20. Если во это время все кобольды мертвы, то проверка совершается с преимуществом.

При успехе, культист начинает неудержимо рыдать и, громко всхлипывая, мямлит что-то про то, как «они убьют его, если узнают». После продолжения расспросов он рассказывает о том, что был послан сюда Культом Дракона за реликвией. По слухам, она обладала способностью порабощать драконов, и Культ желал использовать её для вербовки драконов против их воли для своих целей.

Последнее предложение - ложь, и Сперник будет её придерживаться даже, если приключенцы почувствуют обман при успешной проверки Мудрости (Проницательность) и укажут ему на это. Только заклинание очарование личности или схожая способность убедят рассказать Сперника правду: Культ желает передать реликвию в дар красному дракону Скорлворикс в обмен на ее помощь.

Когда Сперник выдаст всю информацию, кобольды (если ещё живы) станут агрессивными, начнут подтрунивать над культистом и оскорблять его, очевидно за проявление им бесхребетности. В конце концов они бросают камень в Сперника, а потом атакуют его и приключенцев. Двое нападают на Сперника, а остальные в качестве цели выбирают наименее защищенного доспехами члена отряда.

После того как его схватят, Сперник не будет сопротивляться персонажам, если те решат связать его. Но если они не сделают этого, он не колеблясь попробует сбежать в тот момент, когда приключенцы зайдут в реликварий, в который он заходить не согласится.

В маловероятном случае, если приключенцы разрешат Спернику уйти, он бросает к их ногам драгоценный камень (см. Сокровища далее) и покидает храм без происшествий.

Сокровища

У Сперника при себе **зелёная и чёрная части ключа к реликварию,** драгоценный камень стоимость 30 зм и надетое *кольцо сопротивления огню*. К тому же его скимитар - посеребренный.

Сперник носит с собой дневник, в котором подробно описаны детали его миссии по доставке реликвии красному дракону Скорлворикс, живущей в горах Драконьего Хребта.

И, наконец, у него есть пара выглядящих старо книг в его рюкзаке. Эти фолианты были украдены из библиотеки. Лорд-Мудрец заплатит за их благополучное возвращение 100 зм.

6A. Белый храм

Пробирающий до костей белый по колено туман цепляется к каждому углу этой комнаты 20 на 20 футов. Стены здесь из такого же серого камня, как и в остальном комплексе, но они украшены узорами из блестящих голубых и белых плиток размером с человеческую ладонь.

Несколько ступеней ведут к возвышению, на котором стоит вырезанный из цельного белого с серым прожилками камня прямоугольный алтарь. Туман, заполняющий всю комнату, как будто вытекает из чего-то лежащего прямо на алтаре.

Сперник послал в эту комнату нескольких кобольдов за **белой частью ключа от реликвария**, но ловушка убила их. Однако из-за тумана он не смог точно определить характеристики ловушки. После он не стал слать сюда других кобольдов, да и сам пойти испугался.

В ступенях лестницы к алтарю встроена **ловушка с лезвиями**. Она активируется при нажатии пластины в первой ступени. При срабатывании пара бритвенно-острых клинков вылетают из узких щелей в ступени, нанося рубящий урон 9 (2к8). Этот урон снижается в два раза, если персонаж успешно совершает спасбросок Ловкости Сл 12. Нажимная плита обнаруживается при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 и может быть обезврежена воровскими инструментами успешной проверкой Ловкости Сл 10.

Часть ключа покоится на алтаре. Он может быть безопасно взят с него, если ловушка уже сработала или обезврежена. На ощупь ключ довольно холодный. После того, как его убрать с алтаря, туман перестает вытекать из него.

6B. Чёрный храм.

Чёрный ступени ведут в эту квадратную, 20 футов в длину комнату, высеченную в том же камне, что и предыдущая камера. Но её стены украшены блестящими плитами черного цвета и цвета слоновой кости. Низкий треугольный алтарь стоит на низком прямоугольном возвышении в противоположном конце помещения. Тело кобольда лежит у подножия алтаря, его черты разъедены до неузнаваемости.

Сперник уже заполучил чёрную часть ключа от реликвария. Её принесли его прислужники кобольды после того, как один из них погиб от кислотной ловушки, уже не работающей.

6C. Синий храм

В этой комнате размером 20х20 футов весь пол сделан из одного куска листовой меди. Блестящие синие и желтые плитки идут по низу стен, опоясывая помещение, а в центре на возвышении находится алтарь из полированного синего камня в форме бриллианта. Между медными штырями в стенах и каким-то предметом на алтаре проскакивают небольшие разряды электричества.

Это была последняя исследованная Сперником комната. К моменту входа сюда у него под началом осталось всего полдюжины кобольдов. Поэтому он не решился взять **синюю часть ключа от реликвария,** которая лежит на алтаре.

Часть ключа на алтаре заземляет электрические дуги, исходящие из штырей. Если его убрать, в комнате срабатывает электрическая ловушка. Разряды электричества начинают бить в пол вместо алтаря, нанося всем стоящим на нем 7 (2к6) повреждений электричеством. Те, кто сделают успешный спасбросок Ловкости Сл 10, получают половинные повреждения.

Ловушку обнаруживается успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 13 и её можно обезвредить успешной проверкой Ловкости Сл 13, используя воровские инструменты.

Синяя часть ключа лежит на алтаре и может быть взята с него безопасно, если ловушка уже сработала или обезврежена. У взявшего ключ персонажа волосы встают дыбом, а при прикосновении он бьет слабым током других существ.

6D. Зелёный храм[2]

Воздух в этом квадратном, 20 футов в ширину помещении пахнет чем-то резким и кислым. Лестница вдоль стен ведет на 8 футов низ к блестящим зеленым плитам пола. Около дюжины мертвых кобольдов лежат здесь; их тела странно скрючены, будто они умирали в страшных муках. Круглый алтарь из зеленого камня стоит у дальней стены.

Комната наполнена **ядовитым газом**, который тяжелее воздуха и сложно заметен. Персонажи, совершившие успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, заметят слабый, едва различимый туман в нижней части комнаты.

Любой спустившийся вниз получает урон ядом 4 (1к8) в раунд, проведенный в комнате. Этот урон уменьшается вдвое, если успешно совершить спасбросок Телосложения Сл 12.

Развитие событий

Если персонажи соберут все четыре части ключа, то они хитро соединяются, подходя друг к другу, и образуют цельный кусок разноцветного металла в виде священного символа Тиамат.

Дверь в реликварий можно открыть только тогда, когда персонажи получат все четыре части ключа. Никаким другим способом её не отпереть.

Если у персонажей есть собранный ключ, то он идеально вставляется в амулет дракона.

Когда он вставлен зачитайте:

Ключ с щелчком входит в паз, и воздух сотрясается скрипучим рёвом каких-то механизмов. Дверь уходит вниз в пол, открывая проход в комнату.

2 А судя по карте к приключению алтарь не у дальней от входа стены и не круглый.

7. Реликварий

Чешуйка Тиамат охраняется в этом помещении мертвецами-членами Круга Чешуи. Когда дверь в хранилище открыта, прочитайте следующее:

Сверкающие красные и оранжевые плиты покрывают стены этого помещения. Они сияют отраженным светом факелов и тусклого красного света, который исходит от какого-то предмета, парящегося в воздухе над красным каменным алтарем в центре комнаты.

Этот довольно большой, размером с большой щит предмет выглядит сделанным из полированного красного металла, украшенного рунами. Прежде чем вы успеваете подойти поближе для его осмотра, холодный, далекий голос прерывает вас: «Уходите отсюда, смертные, если хотите сохранить свои жизни!»

Голос принадлежит **Чешуеплёту Шковаку**, **умертвию**, которое было предводителем Круга Чешуи при жизни. Он здесь вместе с двумя **зомби**.

Общее описание

Ниже дано описание этой комнаты

Область. Эта комната примерно 20 футов в длину и 30 футов в ширину.

Освещение. Чешуя и алтарь под ней светятся мягким оранжевым светом, освещающая тускло всю комнату.

Звуки, запахи. Тлеющие угли, ладан, потрескивание пламени, шёпоты.

Отыгрыш Чешуеплёта Шковака

Шковак полностью посвящен обеспечению того, чтобы реликвию не потревожили. Всё остальное - не важно. Он огорчен свои обликом и возмущен таким существованием, что находит отражение в его выборе слов.

- Шковак расскажет историю его круга любому спросившему.
- Он принял свою нежизнь, как проклятие, наказание богов за дела, совершенные при жизни им и его братьями.
- Он разрешит персонажам покинуть храм невредимыми, если те не будут покушаться на реликвию.
- Он знает о Культе Дракона, но его сведения устарели на сотни лет, и не имеет понятия о их текущих планах.

Если персонажи попытаются взять реликвию, Шковак сначала их предостережет не делать этого. Если они проигнорируют его предупреждение, он нападает. У Чешуеплета Шковака есть два свитка пламенного меча, один из которых он немедленно использует, если расклад будет не в его пользу. Для использования свитка ему нужно успешно пройти проверку Интеллекта (Магия) Сл 12. При провале этой проверки он устремляется в бой, используя второй свиток только если у него появится свободное время. В бою Шковак использует действие вытягивание жизни неохотно, так как являясь абсолютно злым существом он всё же не считает, что стать нежитью это слишком суровая кара для любого. Он использует вытягивание жизни, если его хиты снизят до 10 или меньше.

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый отряд**: уберите всех зомби; измените число хитов Шковака на 30
- **Слабый отряд**: уберите одного зомби; измените число хитов Шковака на 30

- **Сильный отряд**: добавьте четырёх зомби
- **Очень сильный отряд**: уберите всех зомби; добавьте двух вурдалаков [ghast]

Развитие событий

Реликвия - это большая, около трёх футов шириной, без изъянов чешуя древнего красного дракона с выгравированными на ней рунами, инкрустированная серебром, золотом и платиной.

Если персонаж произнесет заклинание *обнаружение магии,* то увидит излучение из чешуи сильной магии иллюзии и ограждения, но произнесенное заклинание *идентификации* не раскрывает её свойств.

Сокровища

Чешуя это довольно ценный объект искусства, и за неё можно получить 300 зм у правильного покупателя.

Как уже было указано ранее, Лорд-Мудрец даст за чешую в два раза меньше (150 зм), но при этом он обещает персонажам, что со временем сможет открыть свойства этой реликвии, если таковые имеются.

Чешуеплет Шковак носит ожерелье из красного золота с небольшой чешуйкой красного дракона, на которой выгравирована руна, означающая «огонь» на драконьем. Стоит оно 50 зм. У него также при себе один (или два, в исключительных случаях) свиток *горящего клинка.*

Завершение

После возвращения во Флан и к Лорду-Мудрецу персонажи получают вознаграждение 50 зм за сообщение о нахождении и поимке (или убийстве) Сперника.

Кроме этого дневник Сперника предоставляет ценную информацию о его миссии привлечении Скорлворикс на сторону Культа.

Награда

Убедитесь, что игроки записали награду на своих листах записей. Назовите им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл собрание.

Опыт

Сложите весь боевой опыт, полученный за побеждённых врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для небоевого опыта награды указаны в расчёте на каждого персонажа. Небоевой опыт выдаётся всем персонажам в отряде, если не сказано иное.

Боевые Награды

Имя противника	Опыт за противника
Чешуеплёт Шковак	450
Вурдалак	450
Сперник	200
Упырь	200
Шпион	200
Серая слизь	100
Скелет	50
Крылатый кобольд	50
Зомби	50
Кобольд	25

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Тщательно расследовать кражи	100
Обойти ловушку голубого храма	50
Обойти ловушку белого храма	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - 450 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 600 опыта.

Сокровище

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду[3]

Название вещи	Цена в золоте
Вознаграждение от Лорда-мудреца	50
Возвращение украденных книг	100
Реликвия, отданная Лорду-мудрецу	150
Реликвия, проданная	300
Кошели кобольдов	5
Полудрагоценные камни из колонн	20
Золото, найденное в жилых комнатах	10
Драгоценный камень Сперника	15
Скимитар Сперника	100
Ожерелье Шковака	50

Кольцо сопротивления огню

Чудесный предмет, необычный

В это изящное медное кольцо, всегда теплое при прикосновении, вставлен красивый огненный агат. Когда вы настраиваетесь на кольцо и одели его, оно даёт вам сопротивление огню. Полное описание этого предмета можно найти в Базовых правилах или Руководстве Мастера Подземелий[4].

Свиток заклинания: Горящий клинок

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание Горящий клинок. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в Руководстве Мастера Подземелий

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью

3 По тексту полудрагоценные камни из колонн стоят 30, а не 20. По тексту золото в жилых комнатах в сумме 15зм, а не 10. Драгоценный камень Сперника по тексту стоит 30, а не 15.

4 В оригинале была опечатка, «Руководство Мастера Дракона».

которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Каждый лист записей персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому он достанется.

Слава

Все представители фракций зарабатывают одно очко славы за участие в этом приключении.

Члены Жентарима получает дополнительно очко славы, если полностью исследовали и нарисовали карту Храма Чешуи.

Простой

Все персонажи получают по завершении этого приключения десять дней простоя.

Награда Мастера

Вы получаете 200 опыта и десять дней простоя за проведение этого собрания.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Капитан бандитов

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 65 (10к8+20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	16(+3)	14(+2)	14(+2)	11(+0)	14(+2)

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2
Навыки Атлетика +4, Обман +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любые два
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашных атаки: две атаки саблей и одну атаку кинжалом. Или две дальнобойным атаки кинжалами.

Сабля. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к6+3).

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3).

Реакции

Парирование. Капитан добавляет 2 к своему КД против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Чтобы иметь возможность применить эту способность, капитан должен видеть атакующего и держать в руке оружие.

Вурдалак

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс доспеха 13
Хиты 36 (8к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	17(+3)	10(+0)	11(+0)	10(+0)	8(-1)

Сопротивление к урону некротический
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Всеобщий
Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Любое существо, которое начинает свой ход в 5 футах от вурдалака, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать отравленным до начала своего следующего хода. Успешный спасбросок обеспечивает существу иммунитет от Вони на 24 часа.

Сопротивление Изгнанию. Вурдалак и упыри, находящиеся не далее 30 футов от него, получают преимущество на спасброски против эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 12 (2к8+3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (2к6+3). Если цель - это существо, отличное от нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	15(+2)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	6(-2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Всеобщий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 9 (2к6+2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4+2). Если цель - это существо, отличное от эльфа и нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

Серая слизь

Средняя слизь, без мировоззрения

Класс доспеха 8
Хиты 22 (3к8+9)
Скорость 10 фт., взбирание 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Навыки Скрытность +2
Иммунитет к урону кислота, холод, огонь
Иммунитет к состояниям ослепление, очарование, оглушение, истощение, страх, сбитый с ног
Чувства слепое видение 60 фт. (слеп на большее расстояние), пассивное Восприятие 8
Языки -
Опасность 1/2 (100 опыта)

Бесформенность. Слизь может проходить через щели шириной 1 дюйм без протискивания.

Коррозия металла. Любое немагическое оружие из металла, ударившее слизь, начинает разъедаться. После нанесения урона оно получает постоянный, накапливающийся штраф -1 к броскам урона. Если штраф становится равным -5, то оружие разрушается. Любые немагические боеприпасы из металла, попавшие в слизня, разрушаются после нанесения урона.

Слизь может прогрызть 2 дюйма немагического металла за 1 раунд.

Обманчивая внешность. Пока слизь неподвижна, она неотличима от маслянистой лужи или влажного камня.

Действия

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к6 + 1) и урон кислотой 7 (2к6), если цель носит немагический металлический доспех, то её доспех частично разъедается и получает постоянный, накапливающийся штраф -1 к своему КД. Доспех уничтожается, если этот штраф понижает КД брони до 10.

Кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 12
Хиты 5 (2к6-2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Общий, Драконий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Праща. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к4+2).

Крылатый кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 13
Хиты 7 (3к6 - 3)
Скорость 30 фт., полёт 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	16(+3)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Общий, Драконий
Опасность 1/4 (50 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к4 + 3).

Сброшенный камень. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, одна цель ровно под кобольдом. Попадание: дробящий урон 6 (1к6 + 3).

Чешуеплёт Шковак (Умертвие)

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 45 (6к8+18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (0)	13 (+0)	15 (+2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4
Сопротивляемость к урону некротическая энергия; дробящий, колющий, режущий от не магического и непосеребренного оружия
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки все языки, которые знал при жизни
Опасность 3 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, умертвие получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки длинным мечом или две атаки из длинного лука. Он может использовать свое Вытягивание жизни вместо одной из атак длинным мечем.

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: некротический урон 5 (1к6 + 2). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или её максимум хитов уменьшается на величину нанесенного урона. Это уменьшение заканчивается после продолжительного отдыха у цели. Цель умирает, если этот эффект уменьшает её максимум хитов до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, оживает под контролером умертвия как зомби после 24 часов, если только его не вернули к жизни или его тело уничтожено. Умертвие способно контролировать одновременно не больше двенадцати зомби.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к8+2) или рубящий урон 7 (1к10+2), если используется двумя руками.

Длинный Лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2).

Скелет

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Уязвимость к урону дробящий
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям истощение, отравление
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием:+4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

Сперник (Фанатик культа)

Средний гуманоид (человек), хаотично-нейтральный

Класс доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 33 (6к8+6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	13(+1)	14(+2)

Навыки Обман +4, Убеждение +4, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная преданность. Фанатик получает преимущество на спасброски против очарования и страха.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к атакам заклинаниями). Фанатик обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (не ограниченно): свет, священное пламя, чудотворство

1го уровня (4 ячейки): приказ, нанесение ран, щит веры

2го уровня (3 ячейки): удержание личности, божественное оружие

Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две атаки ближнего боя.

Кинжал[5]. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Зомби

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс доспеха 8
Хиты 22 (3к8+9)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

Спасброски Мдр +0
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 1/4 (50 опыта)

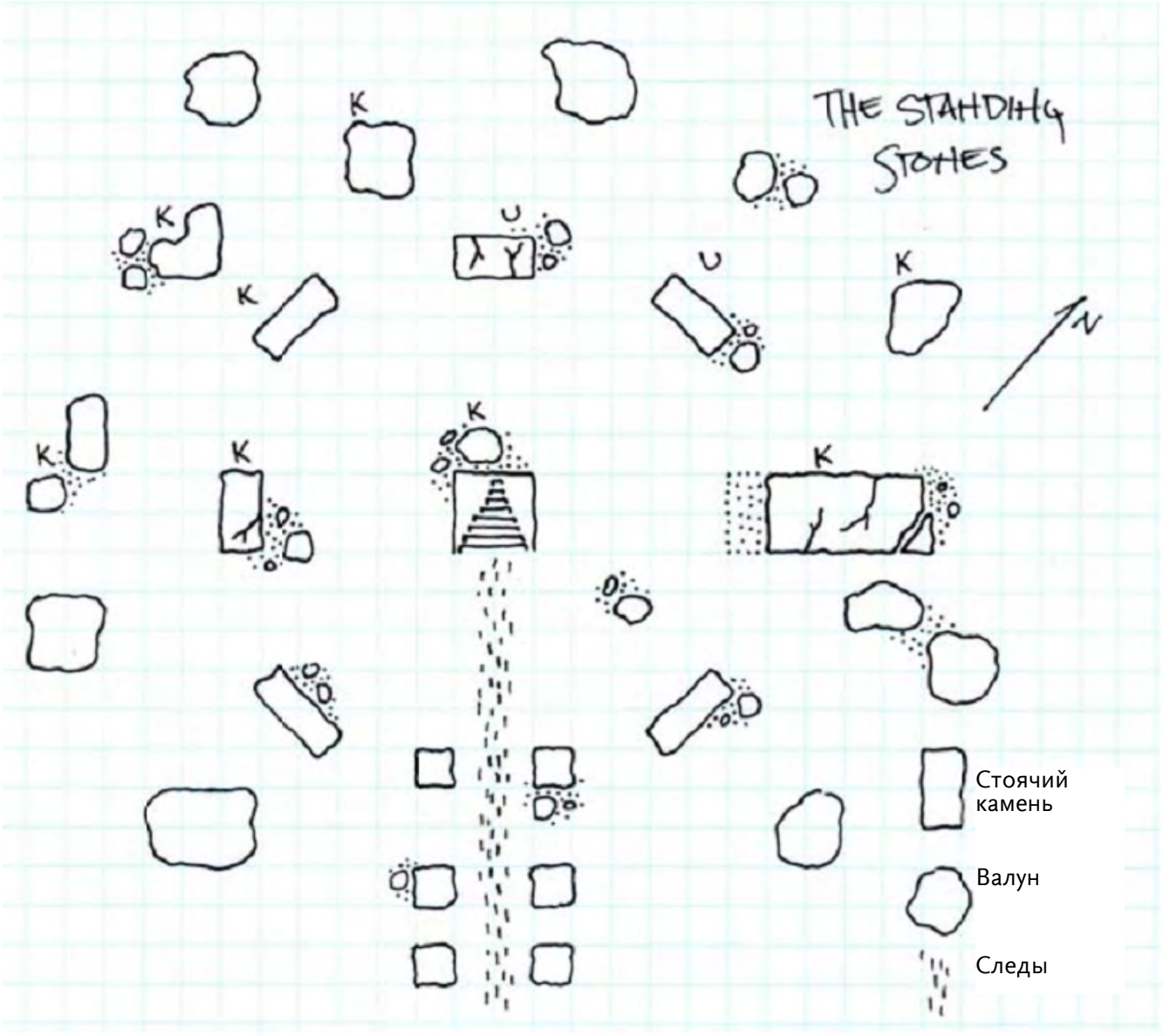
Стойкость Нежити. Если урон понижает хиты зомби до 0, он должен пройти спасбросок Телосложения против Сл 5 + полученный урон, если только урон не от сияния или критического попадания. При успехе хиты зомби вместо этого снижаются до 1.

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к6+1).

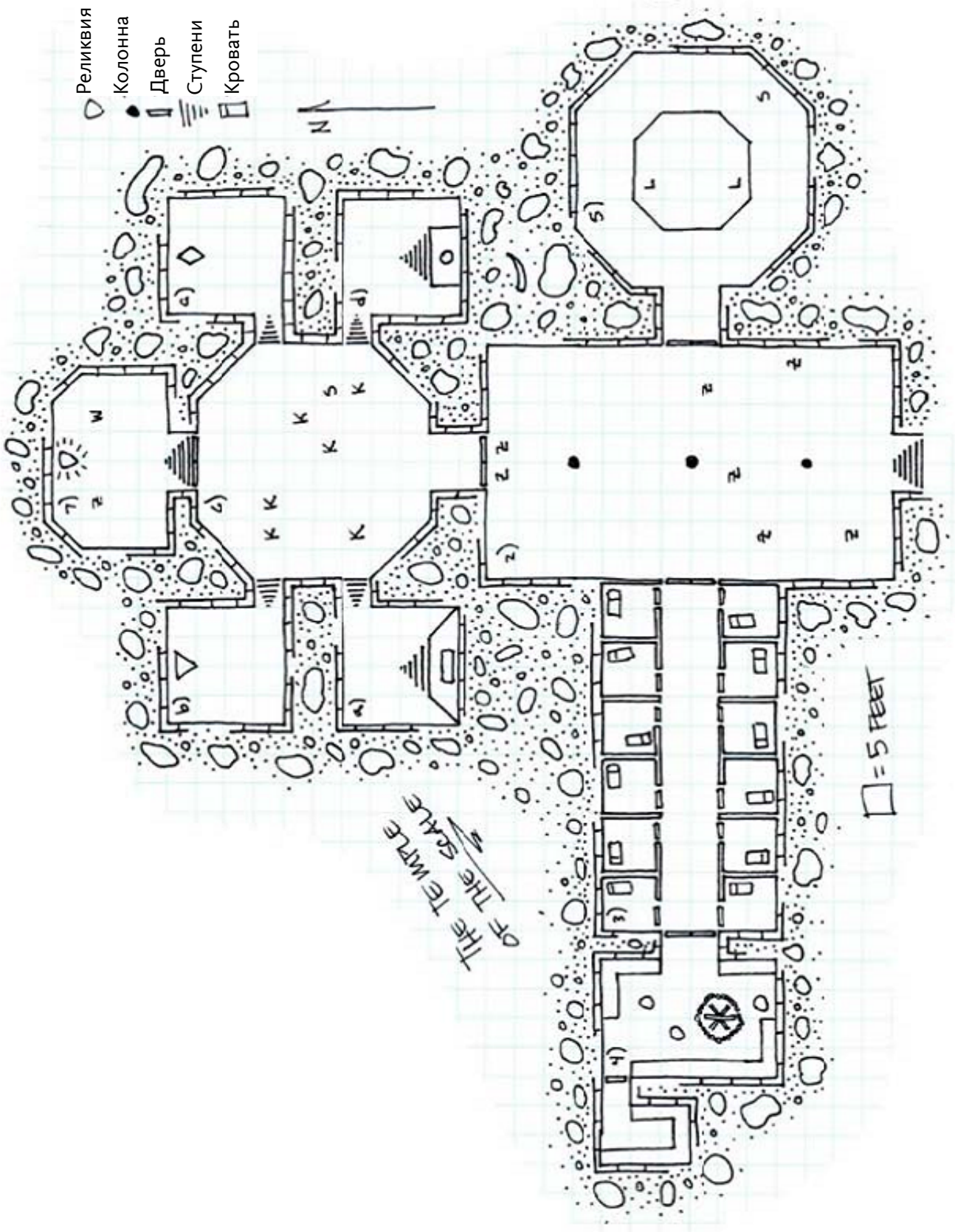
5 По тексту у него вроде как есть серебреный скимитар

Приложение: Карта Стоячих камней



Одна клетка = 5 футов

Приложение: Карта Храма Чешуи



Вор свитков

Площадь Школяра - относительно тихий уголок Флана, но серия загадочных краж обеспокоила глав различных школ в этом районе. Обращения глав к Черному Кулаку остались без ответа, и Лорд-Мудрец Флана решает обратиться к тебе и тебе подобным, чтобы привести к ответственности тех, кто стоит за этими преступлениями. Приключение для персонажей 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX1-6

Участники проекта

Дебют: 14 августа 2014
Публикация: 1 сентября 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.
©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
stivie, korfax, для dungeons.ru

вычитка korfax
верстка stivie

http://dungeonsanddragons.ru/
http://vk.com/dungeons_ru

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «*Вор свитков*», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона *Тирания Драконов.*

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей 2-го уровня. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение начинается в городе Флан, в гостинице Треснувшая Корона, но приводит приключенцев в разные места на Площади Школяра, затем уводя в руины под Библиотекой Мантора и канализацию под Фланом.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 2 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера.*

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм

Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Вскоре после получения Жентаримом контроля над Фланом в 1380 ЛД, его Лорд-Протектор начал кампанию по книгосожжению. Документы, описывавшие Жентарим или Бейна в неприглядном свете, собирались в нижних подземельях Библиотеки Мантора и предавались огню. По слухам, фанатичный Жентарим также запирал в этом сжигаемом архиве разных политических заключенных, убивая таким образом одним выстрелом двух зайцев.

Эллисон Беренжер, член Культа Дракона, прибыл во Флан с двумя целями: собрать свидетельства того, что он является наследником благородного дома, и, что более важно, собрать информацию о функционировании Сияющего Пруда под Фланом для его хозяев в Культе. После месяцев работы под прикрытием в Библиотеке Мантора он наконец выяснил местонахождение трех книг, а потом и архивов глубоко под библиотекой и потаенных в них секретов.

Хронология событий

- **Четыре месяца назад**. Эллисон прибывает во Флан вместе с двумя другими агентами Культа Дракона - Сперником и Тибимом (фигурируют в DDEX1-2, Секреты Крепости Сокол, и DDEX1-5, Судилище Огня).
- **Шесть дней назад.** Эллисон похищает книгу «Плетение: Собрание Непрактичных Наблюдений» у Айи Гленмиир.
- **Четыре дня назад.** Эллисон влезает в дом Мартена Фосса и крадет единственную книгу, одну из коллекции мемуаров Рена Клинка, легендарного следопыта, когда-то жившего во Флане.
- **Два дня назад.** Эллисон крадет книгу «Лорды и Династии Флана» у Агина Дамарка, местного дворянина и геральдиста.
- **Один день назад.** Эллисон, замаскировавшийся под писаря, пробирается в библиотеку Мантора, чтобы найти оставшуюся часть коллекции мемуаров Рена Клинка. В ходе поисков он убивает Гарду Гринлиф.

Описание приключения

Вор свитков поделен на три части.

Часть 1: Тайные Методы. Приключенцев нанимает представитель Черного Кулака, чтобы расследовать несколько громких краж во Флане, краж, которых Черному Кулаку пока не удалось распутать. В ходе расследования партия собирает улики, которые приводят ее в Библиотеку Мантора. Они также привлекают внимание Суареса, культиста, отправленного подкараулить группу, и Фулты, халфлинга на службе у него.

Часть 2: Явные Тексты. Приключенцы прибывают в библиотеку и обнаруживают, что Эллисон, писарь, которого недавно наняли в библиотеку, не вышел на работу в свою смену. Дальнейшее расследование приводит к трупу сотрудника библиотеки в ее нижнем подземелье. Найдя вход в подземелье и

войдя в него, приключенцы сталкиваются с опасностями в виде нежити и духов погибших в этих архивах существ, а также остатками наследия Денлора. Путь побега Эллисона тоже становится понятен, когда приключенцы обнаруживают прокопанный в одной из стен архива туннель, ведущий в канализацию Флана и к находящимся в ней опасностям.

Часть 3: Болото Дракона. Приключенцы выходят из канализации, преследуя Эллисона, который, судя по уликам, найденным в его брошенном рюкзаке, похоже, направляется в болота на северном берегу реки Стоянов. Приключенцы должны найти Эллисона и вернуть похищенные письмена, что заканчивается противостоянием с Вором Свитков и черным драконом.

Зацепки приключения

Приключенцы приходят во Флан в попытках разбогатеть. Атмосфера наполнена перспективами богатства и славы и опасностью. Следующие зацепки могут помочь втянуть персонажей в историю.

Фрилансеры

Прибытие персонажей в город или их предшествующие приключения во Флане привлекают внимание Черного Кулака. Приключенцев просят связаться с Рыцарем Алейд Буррал относительно помощи в расследовании серии краж на Площади Школяра.

Приветствуем, Жентарим

Если у персонажей есть связи с Приветствующими или их нынешними союзниками, Жентаримом, то с ними может связаться Глевит из Приветствующих. Глевит обратил внимание на недавние кражи на Площади Школяра, и считает, что это может быть работой иностранного агента, пытающегося дискредитировать Приветствующих, так как кражи косвенно вредят трудовым гильдиям, контролирующим экономику Флана. Используя свои связи, Глевит организует встречу в Треснувшей Короне с Рыцарем Алейд Буррал, представительницей Черного Кулака, которой не удалось пока раскрыть кражи.

Задание. Предоставить доказательства, что ни Приветствующие, ни Жентарим не причастны к кражам.

Условие выполнения. Есди Эллисон будет возвращен во Флан и публично признает свою вину, это даст твердое доказательство невиновности Жентарима и Приветствующих.

Черный Кулак, очерненное имя

Хотя Эктор Брамс считает Лорда-Мудреца не имеющей влияния пешкой, он прекрасно осознает серьезность того, что эти нераскрытые кражи порождают слухи о коррупции и некомпетентности в рядах Черного Кулака. В растущем отчаянии он готов связаться с нанимавшимися Черным Кулаком до этого приключенцами, чтобы от имени Черного Кулака они вернули украденное, и порядок и спокойствие на Площади Школяра был восстановлен. Он приказывает Рыцарю Алейд Буррал согласовать условия работы с приключенцами.

Часть 1: Тайные Методы

Приключение начинается в районе Флана под названием Подол, а именно в Треснувшей Короне, гостинице рядом с Площадью Школяра и Библиотекой Мантора.

Расследование краж

Когда готовы начать, прочитайте текст ниже. Если вы используете зацепки «Приветствуем, Жентарим» или «Черный Кулак, очерненное имя», то пусть Рыцарь Алейд Буррал сделает полунамеки на предпочтительные фракции персонажей.

> Вечернее солнце едва выглядывает из-за густых туч, посылая золотистые лучи через грязные окна Треснувшей Короны, постоялого двора на южной оконечности Подола.
>
> Открывается дверь, и женщина человек средних лет входит в помещение, пригибаясь, чтобы из-за своего высокого роста не задеть своим эмалированным черным шлемом об верхний косяк дверного проема. Она берет свободный стул из-за вашего стола и удобно устраивается на нем, поправляя при этом меч на бедре.
>
> «Я - Рыцарь Алейд Буррал», говорит она, при этом шлем добавляет нотки пустого эхо к ее голосу, «и у меня есть для вас работа».

У Рыцаря Буррал полно забот сейчас. Она - один из немногих представителей Черного Кулака, действительно желающих использовать свое положение на пользу городу, а не на пользу своему карману. Коррупция в ее ордене часто не позволяет ей выполнить свои обязанности так, как ей бы этого хотелось. Ввиду этого, она поддерживает отношения плодотворного сотрудничества с разными группами приключенцев, которые осели во Флане ввиду растущей угрозы от Культа Дракона.

В зависимости от использованной вами зацепки и фракции, к которой принадлежат персонажи, возможно, что это именно фракции изначально предложили, чтобы приключенцы встретились с Рыцарем Буррал.

В ходе беседы она рассказывает следующее.

- Разные люди, которые живут или работают на Площади Школяра сообщили о серии краж. Само по себе в этом ничего необычного нет. Необычно то, что в каждой из краж не пропадало ничего сверхценного, только по одной книге.
- Кражи начались шесть дней назад и с тез пор повторялись каждые два дня.
- Ей не известны детальные подробности краж. Она только знает, что было три кражи, и что все они случились в разных магазинах на Площади Школяра, и предлагает, чтобы приключенцы первым делом поговорили с Кассрой Брэндивайн, Старшим Писарем Библиотеки Мантора, которая сообщила о кражах сегодня утром. Она сможет сообщить подробности.
- Из-за нехватки персонала Рыцарь Буррал не может организовать нормальное расследование преступлений.
- Тем не менее, она может проспонсировать расследование из личных средств, и заплатит группе 50зм за работу.
- Она просит, чтобы приключенцы держали ее в курсе расследования и сообщали о любых уликах, которые могут приблизить ее к аресту преступника.

Отыгрыш Рыцаря Алейд Буррал

Рыцарь Алейд Буррал - сильный воин с острым умом, но ее мягкое сердце, которое она прячет за маской строгости и хмурости, препятствует ее продвижению в иерархии Рыцарей Черного Кулака. Ей хорошо за 40, в ее светлых волосах заметна проседь, и в этом возрасте она решила, что выполнение ее работы на совесть и защита Флана, возможно, более важны, чем продвижение по карьерной лестнице. Она не терпит дураков, и считает приключенцев наиболее яркими их экземплярами.

Общее описание

Улицы. Бульвары и переулки кишат горожанами, смешащими с работы домой или в таверну. На большинстве перекрестков расклеены плакаты «разыскивается» с изображениями культистов.

Свет. После заката улицы тускло освещены мягким оранжевым светом ламп.

Таверны и гостиницы: Смеющийся Гоблин (гостиница), Треснувшая Корона (гостинца), Колокол Нэта Вайлера (таверна), Горький Клинок (гостиница), Вельветовая Двойка (клуб), Заварник Мадам Фреоны.

Торговля. Товары Кокберна (приключенческое снаряжение), Оружейник Маттео , Ливер Эрнста, Джером из Мальваунта (скупка).

Рынки. Подол (базар).

Развитие событий

Пока персонажи не посетят все места преступления, Рыцарь Буррал направляет их сделать это и продолжать поиски.

Когда персонажи посетят все три места, переходите к «Засаде в переулке».

Библиотека Мантора

Очень вероятно, что в первую очередь персонажи отправятся в Библиотеку Мантора, а именно поговорить со Старшим Писарем, Кассрой Брэндивайн.

Выцветшая под лучами солнца колоннада обрамляет скромный фасад Библиотеки Мантора. Одинокая скамейка смотрит на тихий пруд перед ее зданием в центре Площади Школяра. Территория вокруг очень ухожена и засажена распустившимися в это время года цветами и прочими местными растениями.

Библиотека Мантора - наиболее приметное заведение на Площади Школяра. У персонала Библиотеки, похоже, неиссякаемый запас энергии, которую они тратят на расширение и уход за обширной коллекцией энциклопедий, трудов и сборников. Библиотека существует за счет пожертвований богатых граждан города и скромной платы, взимаемой за проведение исследований, переписывание, переводы.

Старший Писарь

Если персонажи заинтересуются в работе и награде, то они, вероятно, в первую очередь направятся в Библиотеку Мантора, а именно на встречу со Старшим Писарем Кассрой Брэндивайн.

Офис Старшего Писаря очень маленький и тесный, и ситуация ухудшается огромным количеством книг, которые стопками сложены на всех поверхностях мебели. Знак на двери гласит:

Кассра Брэндивайн, Старший Писарь

Под ним на гвозде висит небольшая дощечка, на которой мелом написано «у себя».

Когда вы стучите в дверь и открываете ее, голос отвечает «Секундочку!», затем слышится скрип деревянного стула, сдавленное проклятье и громкий грохот нескольких стопок книг, падающих на пол, из-за которых, наконец, показывается молодая халфлингша с короткими светлыми волосами; ее рубашка и руки измазаны синими чернилами.

Отыгрыш Кассры

Кассра Брэндивайн необычайно юна, учитывая ее статус и род деятельности. При этом, несмотря на возраст, она очень умна. К сожалению, из-за своей работы она занята так сильно, что ее навыки общения несколько атрофировались. Она неуклюжая и неловкая в общении, и от волнения при общении с большим количеством людей может начать заикаться.

Старший Писарь - молодая халфлингская женщина с короткими блондинистыми волосами, которые, похоже, она постригает себе сама. Ее руки сильно испачканы яркими синими чернилами.

Ее одежда хорошего качества, но местами также испачкана теми же чернилами, что и руки. На самом деле, если оглядеться в кабинете, то можно те же самые чернила увидеть и на предметах мебели, и на самой комнате.

Заметив приключенцев, она оправляется и представляется им. Она спрашивает, как их зовут, закрывая глаза и повторяя их имена по очереди, как будто стараясь понадежнее запомнить их. Когда они упомянут, что их послала Рыцарь Буррал, она улыбается и рассказывает следующее.

- Три исключительно редких тома были украдены разных людей, живущих на Площади Школяра, с перерывами в два дня.
- Первая книга была украдена из офиса Айи Гленмиир, волшебницы, у которой на Площади небольшой магазин. Книга представляла собой труд по теории Плетения и называлась «*Плетение: Собрание Непрактичных Наблюдений*».
- Вторая украденная книга принадлежала Мартен Фоссу, ушедшему в отставку приключенцу, поселившемуся во Флане, который хранит свою частную коллекцию у себя дома в Дворянском Квартале. Книга была мемуаром Рена, давно умершего знаменитого следопыта, считался одним из самых известных граждан Флана.
- Третья и последняя на настоящий момент кража произошла прошлой ночью, книга называлась «*Лорды и Династии Флана*». Ею владел Эгин Ламарк, местный дворянин, специализирующийся на истории Флана, а конкретно генеалогии и геральдике.
- Кассра предлагает 100зм за возвращение украденных книг. Ей все равно, будет ли пойман при этом вор или нет.
- Кассра вовлечена в расследование, потому что одна из украденных книг (которая была украдена у Айи Гленмиир) - собственность библиотеки, и из-за этого у нее будут неприятности.
- Если ее спросить про чернила на ее руках и на окружающей обстановке, она расставляет руки, хихикает, и объясняет, что все официальные ведомости в Библиотеке используют именно такие яркие синие чернила. «Что же поделать, такое уж

проклятье у писаря!», смеется она.

Айя Гленмиир

Айя Гленмиир живет в одном из домов в более приятной части Подола. Ее навык как волшебницы скромен, но истинный ее талант заключается в ее понимании практической природы Плетения. Это академическое знание не приносит особого дохода, так что ей приходится промышлять обучением избалованных отпрысков местного дворянства основам колдовства.

Как местному эксперту по Плетению, ей доверили редкую книгу под названием «*Плетение: Практическое Наблюдение за Непрактичными Проявлениями*».

Эта книга была первым из трех украденных томов.[1]

> Дверь в это непримечательное строение открывается и на порог выходит женщина полуэльф в робе. Из дверей доносится запах цветов и благовоний.
>
> На ее плече сидит маленькая обезьянка с серым мехом. «Я так понимаю, вы пришли допросить меня о пропавшей книге?», говорит она с улыбкой. «Мастер Опанраэль определенно недоверчив».

Общее описание

Общее описание магазина Айи таково:

Свет. Днем или ночью, интерьер магазина находится в полумраке света свечей. Тяжёлые занавески блокируют большую часть света, приходящего из окон.

Запахи. Благовония. Цветы. Чернила и бумага.

Звуки. Болтовня. Скрежет перьев о бумагу. Произносимые шепотом заклинания.

Отыгрыш Айи Гленмиир

У Айи слегка звышенное самомнение. Она хорошо осознает таинственность и притягательность, которые придает ее расовая принадлежность, и не стесняется пользоваться ими. Если потребуется, она пустит в ход застенчивую улыбку и накручивание локона на пальчик. Несмотря на это, она очень образована, особенно когда дело касается Плетения.

Айя - женщина эльф примерно 300 лет, у нее длинные черные волосы и ярко-зеленые глаза.

Айя хочет вернуть книгу в целости и сохранности и ответит на любые вопросы, которые есть у приключенцев. При этом она постарается не раскрыть и не обсуждать свое неудовольствие от того, что кто-то преодолел ее магические защиты.

- Мастер Опанраэль - Главный Куратор Библиотеки Мантора.
- Книга принадлежит библиотеке и пребывала в ее кабинете уже два года до того, как была похищена шесть дней назад.
- Книга представляет собой редкий теоретический труд, описывающий Плетение, его историю и гипотезы о происхождении.
- Из-за того, что книга была так ценна, только горстка людей знала, что Айя хранила ее в своей комнате. Тот, кто ее похитил, почти наверняка имел доступ к записям в Библиотеке.
- Книга - единственное, что украли.
- Книга хранилась в стеклянной витрине завораживающего качества работы. Приключенец с успешной проверкой Мудрости (Внимательности) Сл 15 замечает хитроумно написанные по краю каждой из стеклянных панелей руны. Если проверка превзойдет Сл на 5 и более, персонаж увидит, что одна из рун слегка смазана. После этого можно сделать проверку Интеллекта (Магии) Сл 10, чтобы понять, что это было сделано специально и полностью разрушило защитные зачарования, наложенные на витрину. Это была работа профессионала.
- Книга была полтора фута в длину и ширину. Она была в переплете из хорошо обработанной белой кожи, на корешке были позолоченные буквы, и лента из белого шелка использовалась как закладка. Передняя обложка книги была украшена символом Мистры, богини магии.

Развитие событий

Приключенец с успешной проверкой Мудрости (Проницательность) Сл 10 может понять, что Айя что-то скрывает. Если спросить ее об этом с успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 15, она расскажет следующее.

- Айя потратила много времени на создание магической защиты своих апартаментом, чтобы произвести хорошее впечатление на Лорда-Мудреца, чтобы заслужить его доверие и убедить, что все, находящееся, в апартаментах, в безопасности.
- Айя признается, что солгала, что книга - единственное, что украли. Вор забрал и кое-какие из ее вещей, а именно пропали рог взрывов и три свитка. Свитки были с заклинаниями обнаружение магии, огненный шар и удержание личности.
- Если проверка успешна, и, если приключенцы предложат поговорить с Лордом-Мудрецом от ее имени, она будет рада и предложит приключенцам свою помощь. Айя напишет короткую записку на подвернувшемся под руку листке бумаги и передаст ее обезьянке, которая стремглав кидается к окну со сжатой в лапке запиской, вылезает в него и исчезает в неизвестном направлении.

Награда опытом

Если приключенцы убедят Айю довериться им и заверят, что поговорят с Опанраэлем за нее, каждый из них получает по 25 ОО.

Мартен Фосс

У Мартена, который и сам бывший приключенец, особое отношение с Реном Клинком, и он коллекционирует вещи, принадлежавшие знаменитому следопыту. Среди них собрание мемуаров следопыта. Хотя большая часть коллекции находится в Библиотеке Мантора, один из томов находился в офисе Мартена, и четыре дня назад Эллисон украл его.

Хотя он и в отставке, Мартен оборудовал себе небольшой тренировочный дворик. За один золотой любой желающий научиться махать мечом может прийти сюда и попрактиковаться в отрубании кусков дерева под присмотром парня, который знает в этом толк. А за два золотых он расскажет, что вы делаете не так.

> Крики и звон стали о сталь ясно слышны даже до того, как открывается массивная дверь к тренировочной площадке. Дварф средних лет открывает створку двойной двери культей руки, ампутированной немного выше локтя.
>
> Внутри широкий тренировочный двор окружен крытыми галереями со столами и стульями в них. В тени отдыхают люди разной степени усталости от тренировок.
>
> Дварф хмурится, приглашая войти: «Вы, полагаю, про книгу пришли?»

Общее описание

Общее описание заведения Мартена:

Свет. Открытый тренировочный двор хорошо освещен днем и ночью.

Запахи. Острый запах немытых тел, смазанного

1 На самом деле она эльф, а не полуэльф, как в тексте в рамке.

металла, пыли.

Звуки. Звон стали. Кряхтение. Взволнованные возгласы.

Во дворе несколько человек противостоят одной дварфийке, вооруженной парой топоров. Судя по лицам ее оппонентов, она неплохо с ними справляется.

Отыгрыш Мартена Фосса

Мартен Фосс - человек дела, но как приключенец в отставке, он хорошо понимает каково это, желать чего-то, что нельзя получить. Он совсем не рад вниманию, которое привлекла кража. Он не терпит «тряпок» или тех, кто не ценит силу клинка.

Мартен Фосс - дварф средних лет с короткими черными волосами и ухоженной бородой с хорошо заметной проседью. Он потерял руку десятилетия назад в схватке с медвесовой.

Он также является членом Ордена Перчатки, фракции, преданной борьбе со злом где бы оно ни подняло голову. Он не афиширует этот факт новым знакомым, но любой персонаж с пассивным значением Мудрости (Восприятия) 12 и выше может заметить небольшой медальон с символом в виде сжимающей меч руки в латной рукавице, висящий на ближайшем оружейном стенде.

Мартен свободно обсуждает обстоятельства кражи книги с приключенцами. Он, вероятно, больше заинтересован в ее возвращении, чем Лорд-Мудрец. В ходе беседы он расскажет приключенцам следующее.

- В книге содержались личные мемуары Рена Клинка, которого Мартен Фосс считает героем, относящиеся к времени его жизни во Флане.
- Книга принадлежит Мартену уже десять лет.
- Книга - единственное, что украли из дома.
- Большинство коллекции мемуаров хранится в Библиотеке Мантора, но конкретно этот том обладал персональной ценностью для отставного приключенца. Он просто хочет, чтобы ее вернули, хотя особенно не надеется на это.
- Книга просто стояла на полке, ни замков, ни ловушек.
- Книга была довольно небольшой, примерно фут в длину и полфута в ширину. Она была в переплете из красной кожи с черными надписями на корешке.

Если персонажи спросят, кто такой Рен Клинок, он изумленно смотрит на них, но с удовольствием закрывает этот пробел в их образовании. Прочтите или перефразируйте следующее.

- Рен Клинок сыграл важную роль в победе над Тирантраксусом, сущностью, которая взяла под контроль бронзового дракона и правила Фланом.
- Он участвовал в битве с Тирантраксусом, который после поражения сбежал к Сияющему Пруду, находившемуся под Крепостью Вальево.

Развитие событий

Во время общения с персонажами Мартен пристально следил за молодой женщиной в тренировочном дворе. С успешной проверки Мудрости (Проницательность) Сл 10 приключенец может легко заметить ревнивую гордость в его взгляде. Если персонажи спросят, он расскажет следующее.

- Женщина - дочь и лучший студент Мартена, ее зовут Вера, он уже долгие годы не видел, чтобы кто-то сражался, как она
- Ее мать умерла, когда она была маленькая, и это единственный способ, которым он знал, как ее воспитать.
- Если кто-то из персонажей хочет сразиться с ней, он усмехается, и предлагает взять тренировочное оружие и испытать удачу.

Если кто-то из приключенцев желает поспарринговаться с Верой, Мартен указывает им на стенд с тренировочным оружием и громко свистит, чтобы привлечь внимание Веры. На стенде присутствует по паре экземпляров каждого вида простого или воинского оружия в их тренировочных версиях.

Они обиты тканью и не делают повреждений при успешном ударе, но ткань пропитана меловой пылью, так что успешный удар может быть легко различим на достаточно темной одежде.

Перед началом поединка Вера обходит соперника вокруг и сообщает пару правил: «Без брони, без магии, в лицо не бить». Вера (инициатива +2, КД 12) и в самом деле хорошо владеет оружием и атакует с грациозной яростью (+4 к атаке).

Поединок продолжается до трех успешных атак. Если претендент использует магию, или если ему помогает сопартиец, Вера с отвращением кричит, и Мартен просит приключенцев уйти, явно будучи разъяренным.

Если бой идет честно, то вне зависимости от исхода Мартен будет впечатлен и его отношение значительно улучшится. Он отправляется в свой офис и приносит книгу, которая, по его словам, переплетена точно так же, как и пропавшая.

Он просит приключенцев проверить сохранность остальной части собрания в библиотеке. Он предполагает, ухмыляясь, что, имея в распоряжении книгу из той же коллекции, это будет немного проще сделать.

Орден Перчатки

Если член Ордена Перчатки вызовет Веру на поединок и одолеет ее, он получает **одно очко славы**.

Награда опытом

Если любой из приключенцев впечатлит Мартена Фосса своими боевыми умениями, вне зависимости от победы или поражения, то **вся партия получает по 25 опыта.**

Эгин Ламарк

Эгин Ламарк - аристократ и историк, специалист в геральдике и генеалогии. Хотя он живет в благородном квартале Фланa, работает он в маленьком пыльном магазине в Подоле в течение дня. Его область специализации - история самого Фланa и его благородных домов. Но за небольшую комиссию, он помогает людям писать официальные письма и даже составляет проекты юридических документов.

Как и следует ожидать, в его кабинете много книг, которые помогают в его исследованиях, и среди них была довольно старая копия *Лордов и Династий Фланa*. Это последняя из украденных книг.

Парадная дверь этого небольшого строения ведет в маленький, тесный офис. Внутри вы замечаете несколько разных геральдических знамен, висящих на стенах над картинками, изображающими, похоже, генеалогические древа.

«Здравствуйте», говорит он, и саркастически добавляет «Я счастлив быть частью всего этого».

Общее описание

Общее описание магазина Эгина следующее:

Свет. Этот маленький, тесный магазин хорошо освещен светом из окон днем и свечами вечером.

Запахи. Бумага, чернила, клей.

Звуки. Переворачиваемые страницы. Скрежет пера по бумаге.

Отыгрыш Эгина Ламарка

Ламарк что угодно, но только не счастлив быть частью всего этого. Ламарк предельно циничен, и сарказмом пользуется так же мастерски, как воин мечом: точно и целенаправленно. Он не плохой человек, но вся эта история его изрядно напрягает. У Эгина есть секрет, который может быть раскрыт в результате кражи, если он не будет осторожен. Поэтому он выбирает слова крайне тщательно.

Ламарк - настоящий аристократ, помпезный и требовательный. Как мужчина он довольно красив, у него длинные темные волосы, обрамляющие вытянутое лицо. У него пронзительные зеленые глаза, как будто специально созданные, чтобы взирать на людей с презрением. Одет он в изящные одеяния из льна и шелка, а на пальцах у него не меньше полудюжины увесистых перстней. На одном из них с внутренней стороны имеется символ Альянса Лордов. Если один из персонажей аккуратно проявит себя в качестве члена этой фракции, то Эгин тайком покажет символ.

Из разговора с Ламарком приключенцы могут узнать следующее.

- Книга, «*Лорды и Династии Флана*», представляет собой каталог всех аристократических семейств, когда-либо живших во Флане. Первая запись датируется более чем семью сотнями лет назад.
- Книга находилась в семье Ламарка уже два века.
- Книга была спрятана в ящике его стола, который «был заперт и находился под защитой мощнейшего заклятья». Несмотря на его заверения, магию ящик не излучает.
- Любой изучающий замок приключенец при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 замечает остатки смехотворно простой ловушки, которая не делала ничего, кроме как звонить в крошечный колокольчик, скрытый в столе.
- Он не имеет понятия, зачем кому-то могла понадобиться книга. Она старая и редкая, но представляет собой всего лишь собрание династических данных бывших и нынешних благородных домов. На вид она довольно уродливая и тема у нее неинтересная, да и денег она много принести не может.
- Книга большая, ее толщина целый фут, а длина и ширина - по два фута. Она была в переплете из дубленой шкуры мантикоры. Можно только догадываться как вору удалось таскать ее по городу, не вызывая подозрений.
- Семейство Ламарк уже давно считается уважаемыми специалистами в области династического документирования.

Развитие событий

Сложно заметить, но Эгин Ламарк что-то прячет. Ламарк провел годы при дворе и хорошо умеет прятать свои чувства. Тем не менее, приключенцы с пассивным навыком Мудрости (Проницательность) 12 и выше замечают, что он что-то скрывает. Но как бы он ни был хорош во лжи, внутри он, по сути, труслив. Так что если один из приключенцев прямо спросит Ламарка о том, что тот не договаривает, то в случае успешной проверки Харизмы (Убеждения или Запугивания) Сл 15 Эгин нехотя расскажет следующее.

- Несмотря на довольно давние заявления его семейства о благородном происхождении, на самом деле они не имеют отношения к дому Ламарк. На самом деле, последний представитель Ламарков умер около двухсот лет назад.
- Прапрапрадедушка Эгина сделал пару хитрых ложных записей в «Лордах и Династиях Флана», что позволило его семье претендовать на связь с пресекшейся династией Ламарков. Так как некому было оспорить эти претензии на родство, то и сомнений в их правдивости особенно не возникло.
- Эгин с ужасом думает о том, что если правда всплывет, то он лишится того образа жизни, к которому он так привык.
- Кража или даже уничтожение книги определенно защитило бы его секрет, но он предан своему долгу и позиции, и считает, что такой поступок был бы вопиющим бесстыдством (его искренность в этом может быть подтверждена успешной проверкой Мудрости (Проницательность) Сл 10).
- Если приключенцы согласятся вернуть Ламарку книгу, не раскрывая его секрет, он соглашается удвоить награду Главного Писаря Кассры, уплатив ее по возвращении книги

Альянс Лордов

Претензии Эгина на благородство ложны, и доведение этого факта до внимания Альянса Лордов будет высоко оценено фракцией, которая не терпит самозванцев в своих рядах.

Члены фракции Альянс Лордов, которые сообщат фракции о вышеописанном обмане, получают **одно очко славы.**

Награда опытом

Если приключенцы вытянут из Ламарка его истинные мотивы и намерения, каждый получает по 25 очков опыта.

Сокровища

Если приключенцы узнают правду о доме Ламарк, то Эгин предлагает группе 50зм, чтобы та не раскрывала его секрет.

Засада в переулке

Персонажи этого не знают, но за ними следят. У Культа Дракона повсюду глаза, и он узнал, что приключенцы расследуют кражи. Из-за этого культисты следовали за персонажами с целью отбить охоту расследовать дальше.

Когда персонажи посетят все три места преступления, прочитайте следующее в момент, когда они покидают последнее место преступления.

> В Подоле, как и всегда, кипит жизнь, и сотни людей спешат куда-то мимо вас. Когда вы заворачиваете за угол, из подворотни выходит эльф и останавливается на улице перед вами
>
> «Приветствующие передают привет и сообщают, что для вас имеется информация. Следуйте за мной», говорит эльф прежде, чем, оглянув улицу обеспокоенным взглядом, уйти обратно в подворотню.

«Эльфа» зовут **Суарес,** на самом деле он **человек-головорез**, и он не тот, за кого себя выдает. На самом деле он - наемник на службе Культа Дракона, кто пытается сойти за члена Приветствующих - местной бывшей воровской гильдии, которая теперь превратилась в борцов за свободу.

Отыгрыш Суареса

Суарес совсем недавно стал членом Культа Дракона. Как и всякий новобранец, он волнуется, что может провалить свою миссию. Но при этом он довольно уверен в себе и обаятелен. Он охотно будет раздавать комплименты, если это поможет делу.

Глядя в переулок за подворотней, приключенцы видят, что он идет примерно 100 футов по прямой, а потом резко поворачивает направо. Хотя с улицы этого и не видно, там переулок заканчивается небольшим тупиком-двориком примерно 40 футов в поперечнике.

Суарес не ждет реакции персонажей перед тем, как уйти в подворотню. Он ждет примерно в 20 футах от начала переулка, и продолжает идти дальше, если видит, что персонажи следуют за ним.

Он пытается завлечь персонажей в место засады, где **Фулта**, **халфлингский шпион**, ждет вместе со своими двумя **халфлингскими телохранителями (параметры стражников)**. Суарес ведет приключенцев узким, извилистым проулком, пока не заведет их в место, где он его коллеги атакуют партию.

Если его спросить, то он просто скажет, что Приветствующие знают о кражах книг и владеют информацией, почему их украли. Он уверяет, что самому ему детали не известны, но он ведет их к кое-кому, кто знает всё.

Если кто-то из приключенцев сделает успешную проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15, он поймет, что с Суаресом что-то не то. Сам он отвергает любые намеки на то, что лжет.

Если приключенцы отказываются следовать за Суаресом, то он пытается убедить их, и если это не удается, то он и его подельники просто атакуют персонажей через пару кварталов отсюда.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа или слабая группа**: уберите шпиона
- **Сильная группа**: Суарес из головореза становится капитаном бандитов
- **Очень сильная группа**: Суарес из головореза становится капитаном бандитов; замените стражников на головорезов

Общее описание

Общее описание обоих мест засады одинаковое.

Свет. Улицы Флана хорошо освещены днем и тускло освещены ночью.

Запахи. Острый запах немытых тел, навоза, а также свежей и гнилой еды.

Звуки. Торговля, смех, ржание лошадей.

Засада

Вне зависимости от того, последуют ли персонажи за Суаресом, они попадают в засаду агентов Культа. Единственная разница - местоположение засады.

Приключенцы следуют за Суаресом. Их атакуют в тупике в конце переулка, когда выходят из-за угла.

> Когда вы выходите из-за очередного поворота, вы видите, что дорога завершается тупиком-двориком примерно 40 футов в поперечнике. Суарес останавливается и разворачивается к вам с широкой улыбкой на лице. Как по сигналу, две другие фигуры выходят из-за куч мусора и ящиков, преграждая вам легкий путь к отступлению.
>
> «Вы суете носы куда не следует», ледяным голосом говорит эльф, «пришло время получить в них».

Приключенцы не следуют за Суаресом. Их атакуют через несколько кварталов.

> Вы чувствуете некую тревогу, и спустя пару мгновений, понимаете, откуда она: суета людной улицы куда-то пропала.
>
> Люди спешно уходят за двери либо спешат прочь с улицы, взяв детей за руку. Когда толпа совсем растворяется, вы видите знакомое лицо.
>
> «Нам не нравится, когда нас игнорируют», говорит эльф, доставая кинжал из-за пояса. В это время из оставшихся прохожих выделяется два халфлинга, вооруженных короткими мечами.

В свой ход Суарес устремляется к наименее бронированному противнику, а халфлинги тем временем отвлекают остальных. Фулта прячется в большом ящике в конце переулка (или просто на отдалении по улице) и ждет конца раунда, прежде чем стрелять из короткого лука. Она целится в заклинателей прежде всего.

Суарес сражается насмерть просто из страха наказания культом за провал. Если у Фулты или телохранителей остается 5 хитов или меньше, они бегут, а если бегство невозможно - сдаются.

Расовые черты халфлингов

Фулта и телохранители - халфлинги, так что следует добавить к их характеристикам следующие черты.

Смелость. Халфлинги получают преимущество на спасброски против страха.

Халфлингская Ловкость. Халфлинги могут передвигаться через клетки, занятые существами большего размера.

Развитие событий

Кроме как под воздействием магии Суарес, если его не убивать, не выдаст секретов. Под воздействием зачарования Суарес может подтвердить, что является членом Культа Дракона, что он подтверждает, снимая перчатку и показывая татуировки зеленого цвета на трёх пальцах правой руки. Он рассказывает, что атаковал партию по приказу члена культа, про которого он ничего не знает кроме того, что его руки были измазаны яркими синими чернилами.

Если захватить Фулту или телохранителей, они свободно признают, что были наняты человеком в черной полумаске, у которого были пятна ярких синих чернил на руках. Кроме этого они ничего не знают. Если никого из наёмников не схватили или если все мертвы, то после боя персонажи находят письмо.

Письмо написано яркими синими чернилами, и в нем говорится:

«Просто сделай это, Суарес. Если они меня найдут, то последние четыре месяца пойдут насмарку. Докажи, что Шепчущий не зря в нас верит.»

Б.

Письмо написано Эллисоном Беренжером, но может легко возникнуть подозрение, что за кражами стоит Кассра Брэндивайн из-за особых чернил, которыми оно написано и буквы Б, которой подписано письмо.

Если приключенцы поспешат к Рыцарю Буррал после схватки в переулке, то она будет потрясена, но ее настроение улучшится, если при этом персонажи приведут ей Суареса, Фулту или телохранителей, что она высоко оценит.

Если обсудить с ней обнаруженные улики, она предполагает, что здесь происходит нечто большее, чем простые кражи. Если персонажи сами этого не делают, то она указывает на возможную связь между чернилами, которыми написано письмо, и пятнами на руках Кассры. Она возвращает письмо приключенцам.

Сокровища

У Суареса в общей сложности 25зм. Если Фулту убить или захватить, то у нее 15зм и вышеуказанное письмо. У каждого из телохранителей по 5зм.

Также у Фулты есть *зелье лечения*.

Награда опытом

После того, как персонажи обследуют все три места преступления, они получают по 50 опыта.

Часть 2: Явные тексты

Поиски вора свитков вновь приводят персонажей в Библиотеку Мантора. Эллисон, Вор Свитков, сбросил маскировку библиотечного писца, убил старшего библиотекаря и скрылся глубоко в архивах библиотеки.

Библиотека Мантора

Библиотека Мантора - самое большое здание на Площади Школяра. При этом большое оно не только над поверхностью, но и уходит на несколько этажей вниз. Нижние уровни библиотеки редко посещаются, и в ней есть места, которые не знали света свечи уже более века.

Основанная знаменитым мудрецом Мантором библиотека в предыдущие столетия была разграблена союзной бандой кровожадных гуманоидов. В последнее столетие, тем не менее, значительные усилия были вложены в возвращение наследия Мантора к его былому величию.

Любой горожанин допускается в обширный передний читальный зал, но большинство томов в библиотеке доступны только ее персоналу либо по личному приглашению наиболее старших администраторов библиотеки. Из этих администраторов наиболее старший - Опанраэль.

Кассра Брэндивайн

Если персонажи поспешат в библиотеку, чтобы предъявить ей улики или письмо, найденное у нападавших, они обнаружат, что на самом деле она их ража видеть. При этом, если персонажи с ходу будут обвинять ее, она достаточно сильно оскорбится. Но это проходит, если ей объяснят причину, по которой подозрение пало на нее.

> Кассра хмурится и задумчиво потирает подбородок, оставляя синее пятно на нем. «Если вор имеет доступ к этим чернилам, то, похоже, мы имеем дело не с вором», тихо говорит она «а с крысой».

Старший Писарь Кассра предлагает пройти поговорить с ее начальником, Мастером Опанраэлем, Старшим Куратором Библиотеки Мантора. При этом она предупреждает приключенцев, что он очень занятой человек.

Мастер Опанраэль

Опанраэль - Старший Куратор Библиотеки Мантора, и в этой должности он уже десятки лет. Его знание системы каталогизации библиотеки непревзойдённо, и, если дать время, он сможет найти в ней любую книгу среди имеющихся в ней.

> При входе в офис Главного Куратора в нос ударяет запах бумаги, чернил и клея. Перед вами стоит человек на вид такой же потрепанный и пыльный, как и книги и свитки, аккуратно сложенные в его офисе.

Отыгрыш Мастера Опанраэля

Опанраэль работает в библиотеке дольше кого-либо другого и знает ее как свои пять пальцев. Он опрятный человек, практически до одержимости. Он очень ценит порядок и структурированность, и не терпит тех, кто не ценит. Он несколько высокомерен, но его легко увлечь темами, которые ему интересны.

Опанраэль - достопочтенный человек на закате своих лет с удивительно яркой копной рыжих волос, заплетенных в длинную косу. Его зеленовато-голубые глаза имеют бледноватые оттенок, что выдает в нем какую-то долю эльфийской крови.

Он одет в красную робу того же фасона, что и у других библиотекарей, и только серебряная цепь и знак выдает его статус Мастера-Библиотекаря.

При первой встрече реакция Опанраэля на приключенцев будет зависеть от результата их общения с Айей Гленмиир.

Если они обещали Айе поговорить с Главным Куратором, она написала ему записку, предупредив его о их визите.

В противном случае, встречи у них не назначено. Опанраэль четко придерживается своего расписания и приключенцам будет очень затруднительно встретиться с ним быстро без предварительной договоренности. Тем не менее, это не невозможно.

При успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15 приключенцу удается впечатлить Опанраэля настолько, что он соглашается встретиться с ними немедленно. Если персонажи пытаются запугать его, то их немедленно прогоняют из комнаты под страхом ареста Черным Кулаком.

В зависимости от обстоятельств их встречи, выберите один из вариантов приведенного ниже текста для прочтения вслух.

- ***У приключенцев назначено.*** Если приключенцы заверили Айю Гленмиир, что поговорят с Опанраэлем относительно продолжения хранения ею библиотечных книг, то Главный Куратор осведомлен об их приходе и согласен принять их немедленно.

> «Ах, да, я полагаю, вы» - он делает паузу, осматривая вас - «те, кого мадам Гленмиир упоминала в своей записке. Чем могу помочь?»

- ***У приключенцев не назначено. Убеждение успешно.*** Опанраэль принимает приключенцев за ничто иное как просто шумливых надоедливых персон и просит вернуться, когда он не будет так занят. При успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15 приключенцам удастся произвести на него впечатление людей, которые ему могут помочь.

> «Ну, у вас не назначено, конечно, встречи», говорит Куратор, сложив пальцы, «но я, наверно, смогу выкроить для вас пру минут».

- ***У приключенцев не назначено. Убеждение не успешно.*** Если приключенцам не удается очаровать Опанраэля, он просит их выйти и подождать в небольшой комнате для ожидания рядом с его офисом. Спустя примерно час, он выходит.

> «Несмотря на ваше полнейшее презрение к этикету и, что более важно, отсутствие назначенной встречи, благодарю вас за терпение. Что я могу для вас сделать?»

- В ходе беседы Опанраэль рассказывает следующее.
- Он мало знает об обстоятельствах кражи трех книг, но знает о факте их исчезновения.
- При этом у него есть более волнующие его проблемы, а именно исчезновение двух членов его персонала: Гарды Гринлиф и Эллисона Беренжера.
- Их отсутствие нарушило последовательность смен персонала библиотеки, и он занят переменой последовательности дежурств, чтобы библиотека могла работать в нормальном режиме.
- Гарда Гринлиф - старший библиотекарь с безупречной историей работы.
- Эллисон - писарь, который работает в библиотеке всего четыре месяца, но за это время тоже зарекомендовал себя как надежный работник.

Если ему предъявить письмо, обнаруженное у Суареса, Опанраэль опознает чернила как те, что обычно используются в библиотеке. Он недолго обдумывает упоминание мысли, что один из писарей может быть вором, но быстро отвергает идею, что кто-либо из персонала мог сделать такое.

Он, тем не менее, признает, что исчезновения могут не быть совпадением, розыск Эллисона может быть ключом к распутыванию этого дела. Если приключенцы не дают Опанраэлю письмо, то его упоминает Кассра.

Опанраэль знает про Эллисона не много. После быстрого взгляда в книгу с расписанием работ он говорит, что сегодня Эллисон должен был работать в архивах, и это может быть неплохим местом для начала поисков. С усмешкой Кассра замечает, что архивы очень обширные, и было бы неплохо как-то сузить область поиска.

Если приключенцы впечатлили Мартена Фосса, и у них есть его книга, то Опанраэль улыбается и говорит, что она определенно поможет это сделать. Он переворачивает несколько страниц, находит что-то в тексте, записывает на листке бумаге и даёт его Кассре, которая смотрит на него и, кивнув, выводит приключенцев из комнаты.

Кровь и книги

Заполучив книги, принадлежавшие Айе и Эгину, Эллисон забрался сюда в поисках мемуара, описывающего воспоминания Рена Клинка о Сияющем Пруду.

Вор Свитков использовал хорошее знание Гардой архивов и книгу, украденную у Мартена Фосса, чтобы найти эту комнату. В определенный момент Эллисон нашел, что искал, и убил Гарду.

Когда приключенцы входят в Архивы, он еще находится в них и читает, но когда он замечает свет, который несет с собой Кассра, он немедленно сбегает вглубь Архивов, на нижние уровни.

Когда Кассра ведет приключенцев в архив, прочитайте следующее:

> Ведя вас через несколько коридоров и лестничных пролетов через проходы и хранилища, Кассра, похоже, четко представляет себе, куда вам всем нужно попасть. Лестница за лестницей, она спускается с вами всё ниже и н же, держа впереди себя лампу. Наконец, писарь останавливается около одной из дверей и открывает ее, и помещение наполняет запах застоявшегося воздуха и древней пыли.
>
> «Это здесь», говорит она.

Общее описание

Общее описание Архивов следующее.

Свет. Эта часть библиотеки находится глубоко под землей, поэтому тут совершенно темно. Единственный источник света - это тот, который Кассра приключенцы принесли с собой.

Запахи. Пыль, старые бумаги, клей.

Поиск

Если у приключенцев есть книга Мартена, то записка Опанраэля указывает, в какой части Архивов начать поиски. В противном случае придется искать по старинке.

Легкость, с которой приключенцы могут найти нужную часть Архивов, зависит от двух факторов.

- ***С запиской Опанраэля.*** Если у приключенцев была книга Мартена Фосса, то Опанраэль указал в записке, где расположены остальные книги из этого набора. Кассра знает, где это, и быстро приводит туда приключенцев.
- ***Без записки.*** Если у приключенцев нет способа сузить область поиска, то потребуется поработать, чтобы найти нужную часть Архивов. Поиск занимает час и требует успешной проверки Интеллекта (Анализ) Сл 15.

Труп

Когда они найдут нужную часть Архива, прочтите следующее.

> Поиск приводит вас в маленькую комнату в дальнем углу обширных Архивов.
>
> Несмотря на ее размер, она так же, как и остальная часть Архивов, набита книгами до отказа, полки практически ломятся от свитков, томов и прочих трудов.
>
> Подойдя к полке на дальней стороне комнаты, вы видите небольшой читальный столик, на котором распростерт темный силуэт.
>
> «Боги, помогите!», ахает от испуга Кассра, в ужасе забиваясь в угол.

Силуэт - это труп Гарды Гринлиф, пропавшего библиотекаря. Он лежит лицом вниз в луже подозрительно свежей крови.

> Тело принадлежит мужчине человеку средних лет в серой робе из домотканой материи. В его левой руке все еще находится перо, острие которого попачкано чернилами. Тонкие струйки темной крови идут из его ушей, ярко контрастируя с бледностью его лица.
>
> Повсюду разбросаны книги.

Если персонажи обыскивают это место, они узнают следующее.

- Успешная проверка Мудрости (Медицины) Сл 5 показывает, что Гарда погиб от единственного удара по голове. Если проверка была с результатом 10 и выше то становится ясно, что смерть наступила менее двух часов назад
- Кожаный ремешок на поясе был срезана. На таком же ремешке Кассра носит ключи.
- Две книги все еще лежат на столе. Две маленькие книги в переплете из красной кожи и более крупная белая книга. Белая книга и одна из красных лежат открытыми рядом с телом.
- Большой свиток из пергамента с золоченым торцом лежит на полу. Успешная проверка Интеллекта (Магии) Сл 10 показывает, что это был свиток обнаружения магии.

Если у Кассры спросить про ремешок с ключами, на лицее ее появляется беспокойство.

> «У Гарды были ключи от Архивов», говорит она, вытирая рукавом рот «Похоже, теперь у убийцы есть доступ к тому, к чему не должно быть доступа.»

Осмотр книг

Вокруг тела Гарды лежит несколько книг, некоторые из них примечательны.

- ***Две маленьких книги в красной коже.*** Это коллекция мемуаров Рена Клинка. Большинство из них валяется на полу, а некоторые все еще на полках. Две из них на столе рядом с телом Гарды. Одна из них – книга, украденная у Мартена Фосса. Она в данный момент закрыта, а вот вторая раскрыта. Если приключенец активно осмотрит раскрытую книгу, то при успешной проверке Интеллекта (Анализ) Сл 15 обнаружит, что пара страниц из книги была изъята с помощью чего-то похожего на очень острый нож. Эта проверка делается с преимуществом, если они обнаружат, что из другой книги также вытащены страницы.
- ***Большая книга в белой коже.*** Это «*Плетение: Практическое Наблюдение за Непрактичными*

Проявлениями», которая была украдена у Айи Гленмиир. Она тоже лежит раскрытая рядом с телом Гарды. Если приключенец активно осматривает книгу, то при успешной проверке Интеллекта (Анализ) Сл 15 замечает, что з книги была изъята пара страниц чем-то, напоминающим очень острый нож. Эта проверка делается с преимуществом, если будет обнаружено, что из другой книги также вытащены страницы.

У обоих книг есть нечто общее: отсутствующие страницы описывают одну и ту же тему. Если приключенцу известно про то, что страницы в обеих книгах вытащены, то при успешной проверке Интеллекта (Анализ) Сл 10 он замечает, что они были на одну тему.

Судя по тексту до и после вытащенных страниц, они относились к Сияющему Пруду, редкому магическому феномену, вызванному небольшим разрывом в Плетении, источнике всей магии на Фаэруне. Если говорить точнее, то оба отрывка говорили про один и тот же конкретный Сияющий Пруд, который когда-то был активен под Крепостью Вальево здесь, во Флане.

Когда приключенцы упомянут это, Кассра ахает. Но прежде чем она успевает что-либо сказать:

> Оглушающий и сотрясающий землю шум разрывает тишину Архивов, а за ним следует звук сыпящихся кирпичей, камней и падающих шкафов, постепенно замирая эхом в тишине. Вокруг вас начинают как домино падать полки.

Шум был в результате использования Эллисоном *рога взрывов*, украденного у Айи Гленмиир. Шум и вибрации вызвали **падение неудачно стоявших книжных шкафов**. Каждый приключенец должен прокинуть спас-бросок по Ловкости или получить 4 (1к8) дробящего повреждения от падающих книг и полок.

При успешном спас-броске урон половинный. При провале на 5 и более приключенец оказывается погребен под грудой книг, и его потребуется откапывать, что потребует в течение часа двигать тяжелые шкафы и рытья в книгах.

Выйдя из небольшой комнаты, они обнаруживают, что большинство шкафов в Архивах попадало. Опанраэля не очень порадует мысль о том, что здесь теперь надо будет наводить порядок.

Развитие событий

Если приключенцы уже сами до этого не догадались, Эллисон ушел глубже в Архивы. Кассра знает, куда их отвести, но говорит, что в хаосе после взрыва сломала руку. Она указывает приключенцам направление к нижним уровням, но говорит, что самой ей придется вернуться наверх.

Дверь на нижние уровни найти несложно, как раз потому, что шкафы в главном зале архива попадали. Она явно будет видна с расстояния 40 футов любому с темновидением или с источником света. Чтобы пробраться к двери по попадавшим шкафам потребуется время, но не потребуется никаких проверок.

Архивы

Расследование персонажей приводит их на нижние уровни Архивов библиотеки.

Общее описание

Помещение. Высота сводчатого потолка помещения 15 футов около стен и подымается до высоты 30 футов в центре комнаты. В середине потолка в высшей точке находится большое вентиляционное отверстие. Сам архив представляет собой огромный квадрат со стороной 100 футов.

Свет. В архиве нет освещения, и единственные источники - это те, которые приключенцы принесли с собой.

Звуки. Отдаленные стоны, скрежет.

Перемещение. Шкафы повалились в пределах 40 футов от стен и считаются сложной местностью.

1. Главный архив

Главный архив когда-то содержал тысячи и тысячи томов письменного слова, как художественного, так и документального. Когда Жентарим получил контроль надо Фланом, большая часть этого была сожжена.

> Эта огромная комната наполнена остатками книжных шкафов, столов и прочей мебели. Середина комнаты пуста, но почернела от пожара столетней давности, и кругом валяются обгорелые кости.
>
> В дальней стене, похоже, взрывом было проделано отверстие, и теперь пол здесь усеян кирпичами и прочими обломками от взрыва.

Здесь нет ничего ценного, но три тени пробудились, когда Эллисон побеспокоил сундук в Тайнике, и теперь они находятся в этой комнате. Тени нападают на приключенцев, когда те достигнут центра комнаты.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- Слабая группа: уберите одну тень
- Сильная группа: поменяйте теней на спектров
- Очень сильная группа: пять спектров вместо трёх теней

2. Тайник

Незадолго до уничтожения Флана в 1356 ЛД Делор вместе с писарями и библиотекарями Библиотеки Мантора спрятал ее самые ценные сокровища в этой комнате. Он был запечатан и оставался закрытым, пока Эллисон не использовал *рог взрывов* Айи, чтобы открыть его. Он быстро осмотрел сундук и взял что было наиболее ценного на вид. В спешке он нечаянно активировал ловушку на сундуке и был отравлен.

Проведя предварительные исследования, он знал, что находился близко к канализации. Поэтому Эллисон еще раз использовал *рог взрывов*, чтобы проделать проход в туннели под Фланом. Тем не менее, при этом рог взорвался и был уничтожен, а Эллисон получил серьезные ранения.

> Эта комната примерно 30 футов в длину и вдвое меньше в ширину. Ее стены заставлены шкафами, в которых стоят книги и прочие мелкие предметы. В дальнем конце комнаты на деревянном столе стоит серебряный сундук.
>
> Здесь имеется вторая похожая дыра в правой стене, из которой слышно журчание воды. На почерневшем и обожженном полу валяются остатки рога, разбитого почти до неузнаваемости.

Это остатки *рога взрывов*, который уже не починишь.

Осматривающий сундук приключенец при проверке Интеллекта (История или Магия) Сл 15 опознает символ на сундуке как принадлежащий Денлору, волшебнику, когда-то жившему в Флане. Крышка сундука сейчас открыта.

Сундук очень необычной конструкции с удивительно сложным замком. Если приключенец активно осмотрит замок, то при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 замечает крошечную

иглу, вышедшую из замка, конец которой испачкан едва различимой каплей крови.

Внутренняя часть сундука заполнена отделениями и ящичками, которые раскладываются и выезжают на хитроумных полозьях, что дает доступ одновременно к разным отделениям для хранения. Сундук сейчас как раз так и разложен.

При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 обыскивающий сундук персонаж обнаружит, что в нем есть скрытые отделения.

Скрытое отделение сундука обито красным сатином. На дне лежит обруч на голову, сделанный из полированной кости, на котором тот же самый символ, что и на передней части сундука.

Это *обруч интеллекта*. Рядом с ним лежит небольшой пузырек с жидкостью - это *зелье лечения*.[2]

Развитие событий

При осмотре дыры в стене приключенцы замечают веревку, одним концом привязанную к ближайшему шкафу, а вторым уходящую вниз, в темноту. Там слышно течение воды. Персонажи с источником света могут внизу различить канал с водой, и по обеим сторонам его небольшие дорожки. Судя по виду и запаху, это канализация.

Эта дыра также была проделана Эллисоном с помощью рога взрывов. Отравленный и раненный, Эллисон прыгнул в дыру и сбежал.

Сокровища

Сундук и содержимое здешних шкафов довольно ценное, и библиотека заплатит за их возвращение в целости. Если приключенцы сообщат Опанраэлю или Кассре о находке, или сами вернут ее в библиотеку, им заплатят 50зм.

В сундуке находится *обруч интеллекта*, принадлежавший Денлору, а также *зелье сильного лечения*.

Канализация Флана

Дыра ведет к канализации и руинам под Фланом. Эллисон не знает, что в ней куча ползающих падальщиков [carrion crawler].

Его путь привел его прямо в лапы трех из этих существ, эту встречу он едва пережил только благодаря украденному у Айи Гленмиир *свитку огненного шара*.

Более новая часть канализации была вырыта в виде ровной сети, так что можно довольно легко, ориентируясь по звуку, выйти к водозабору из реки Стоянов. Звук текущей воды легко различим, он эхом отражается от стен и множества пересекающихся туннелей. В какой-то момент приключенцы выходят к водозабору.

Общее описание

Помещение. Проходы здесь 15 футов шириной и 10 высотой. По обеим сторонам канала глубиной 5 футов имеются дорожки шириной 5 футов. Канал наполнен зловонной быстро текущей водой.

Канал. Любой приключенец, упавший или прыгнувший в воду, тут же покрывается грязью и отходами, и должен сделать спас-бросок Телосложения Сл 15 или быть отравленным, пока не помоется в достаточно большом количестве воды (например, в реке Стоянов) и не сделает короткий отдых. Кроме того, вода движется довольно быстро. Находящийся в канале персонаж должен сделать успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 10 или его снесет по течению на 15 футов.

Свет. В канализации нет источников света. Единственный источник - это который приключенцы принесли.

Отравление

Отравленный персонаж получает помеху на атаки и проверки способностей.

Водозабор

Вода из реки Стоянов наверху втекает сюда с запада по крутому водозабору шириной 10 футов, заканчивающемуся бассейном радиусом 30 футов и глубиной около 5 футов. Комната окольцована 15-футовым проходом. Вода из бассейна вытекает в канал, вдоль которого до этого шли персонажи.

> Когда вы выходите из туннеля, по которому, шли, в большую круглую камеру радиусом 60 футов, рев текущей воды наполняет воздух. Вода каскадами течет по крутому водозабору на дальней стороне комнаты в бассейн в ее середине. Рядом с водозабором имеется лестница, которая ведет вверх, к дневному свету.
>
> Два больших волнообразных силуэта движутся на противоположной стороне помещения возле участка пола, который почернел и покрылся золой, как будто от интенсивного горения.

Два **ползающих падальщика** кормятся тушей третьего, убитого Эллисоном. Когда Эллисон наткнулся на ползающих падальщиков, он убил одного, а остальных двух поранил с помощью *свитка огненного шара*, украденного у Айи Гленмиир. Самому ему удалось сбежать, но при этом он и сам был ранен и кроме того уронил свой рюкзак.

Два ползающих падальщика гусеницы при виде персонажей сразу же атакуют их. Из-за полученных в предыдущем бою ран у каждого из них всего по 35 хитов.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа или слабая группа:** уберите одного ползающего падальщика
- **Сильная группа:** ползающие падальщики имеют полные (51) хиты
- **Очень сильная группа:** добавьте одного ползающего падальщика; ползающие падальщики имеют полные (51) хиты

Развитие событий

Около трупа гусеницы, теперь на три четверти съеденного, и почерневшей части пола валяется потрепанный рюкзак. Его содержимое вывалилось на пол. Около рюкзака лежит свиток пергамента. Успешная проверка Интеллекта (Магии) Сл 15 показывает, что это был *свиток огненного шара*.

В рюкзаке была смена повседневной одежды и золотые и серебряные монеты на общую сумму 35зм. Также среди вещей в рюкзаке набор документов.

- Листок бумаги с чем-то похожим на список названий книг. Многие из них перечеркнуты, но у трех стоят отметки рядом с названием. Эти книги - *Лорды и Династии, Плетение: Практическое Наблюдение за Непрактичными Проявлениями* и *мемуары Рена Клинка*.
- Примерная карта Флана и его окрестностей. На карте отмечено место в полудне езды на восток по Фланскому Пути, которое помечено как «Рытнакс» и обведено кружком. Без проверок понятною что отмеченное на карте место - это Сумеречная Топь - большое болото к востоку от Флана.
- Записка без подписи гласит:

2 Ниже говорится, что это - *зелье сильного лечения*, что вполне возможно по контексту

«Эллисон,

Когда ты раздобудешь то, что может помочь нам в поиске, встреться с Рытнаксом в болоте к востоку от города, возле Фланского Пути.

Убей всех, кто обнаружит твою работу. Не подведи нас снова».

В дополнение к рассыпавшемуся содержимому рюкзака при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 персонажи замечают след из свежей крови, ведущий к лестнице. Успешная проверка Мудрости (Медицины) Сл 10 показывает, что кровь принадлежала гуманоиду.

Водозабор выходит на открытое пространство возле внешней стены Флана на берегу реки Стоянов.

Сокровища

У трупных гусениц нет сокровищ, но, если кто-нибудь из приключенцев наберется смелости обыскать бассейн и сделает успешную проверку Интеллекта (Анализ) Сл 10, он сможет набрать там разных монет на сумму 15зм.

Часть 3: Драконье Болото

Приключенцы узнали, что Эллисон направился на восток по Фланскому Пути по направлению к Сумеречной Топи.

У них есть примерное представление, куда, но они без понятия, зачем. Единственная улика - это письмо, найденное в потрепанном рюкзаке. Чтобы узнать больше, им придется проследовать на восток.

Логово Рытнакса

Рытнакс - это **вирмлинг (детеныш) черного дракона**, который был послан Культом Дракона забрать сведения, которые раздобыл Эллисон. Пока он ждал Эллисона, он устроил себе небольшое логово в Сумеречной Топи.

Общее описание

Местность. Болото, в котором устроился Рытнакс, довольно мрачная, серая и безрадостная топь в тени высоких, зловещих деревьев. В воздухе жужжат мошки и прочие кровососущие насекомые.

Вода. В основном местность покрыта водой глубиной примерно по колено, хотя попадаются сухие, но неустойчивые участки земли. Эти островки земли, включая тот, на котором расположено логово дракона и кострище, обозначены на карте. Остальная местность - сложно-проходимая местность.

Свет. Несмотря на густой лес в болоте, здесь хорошее освещение, если персонажи прибывают сюда днем. В противном случае, 20-футовая зона вокруг костра Эллисона тускло освещена, а далее темнота.

Звуки. Кваканье лягушек, всплески воды, жужжание насекомых.

Запахи. Стоячая вода, кисловатый привкус в воздухе.

Туман. Клубящиеся сгустки тумана слегка закрывают существ, стоящих в нем.

> Карта ведет вас на восток по Фланскому Пути и вскоре вашему взору открывается Сумеречная Топь, темная и зловещая.
>
> На горизонте из болота возвышается огромный холм с зияющим отверстием в его склоне. На его фоне вдалеке пламя маленького костерка пляшет во мгле.
>
> У огня сидит человек, а рядом у его ног свернулось нечто, что вы принимаете за большую черную собаку. Это впечатление тут же исчезает, как только существо расправляет свои кожистые крылья и изгибает свою длинную шею в вашу сторону, а затем бормочет что-то на странном, гортанном языке.

Эллисон здесь, зализывает серьезные раны, которые он получил при побеге из Флана. **Рытнакс**, вирмлинг черного дракона, тоже здесь.

Если кто-то из персонажей понимает Драконий язык, то они слышат, как он говорит: «Ага, посетители» низким, скрипучим голосом.

Изумрудный анклав

Члены Изумрудного анклава знают слухи об очень молодом черном драконе в Сумеречной Топи, который угрожал местным людоящерам, пытаясь заставить их служить себе. Рытнакс отвечает описанию, и, если его спросить об этом, с удовольствием похвастается, что командует «жалкими мутночешуйчатыми», которые здесь обитают.

Членам Изумрудного анклава сообщено, что этот дракон нарушает естественный порядок и баланс в болоте, поэтому он должен быть уничтожен. Если

дракон будет убит, а не просто прогнан, то члены Изумрудного анклава получат **одно очко славы.**

Отыгрыш Эллисона

Эллисон устал и ранен. В последние пару дней он вообще не спал. За это время он был отравлен, попадал во взрыв и был погрызен трупными гусеницами. Его единственное желание сейчас - отдохнуть, он напрягался изо всех сил уже почти декаду, и это сказалось на его состоянии. Он не доверяет Рытнаксу, но в данный момент выбора у него нет.

Он готов поговорит, не если приключенцы атакуют, он будет защищаться. Он слишком через многое прошел, чтобы теперь сдаться, и смерть будет всего лишь возможностью получить то, чего он так долго был лишен - отдых.

Отыгрыш Рытнакса

Не смотря на свое мировоззрение, Рытнакс любит принимать посетителей, по крайней мере на недолгое время. Он юн, хвастлив и заносчив; он любит, чтобы было, кому рассказать свои дикие и неправдоподобные истории о его силе, хитрости и беспощадности. Но это ему быстро надоедает, и он начинает злиться на тех, кто, по его мнению, не проявляет должного интереса к его россказням.

Эллисон явно обеспокоен прибытием приключенцев. Описывая его, прочитайте или перефразируйте следующее.

- Он выглядит усталым, как будто не пал много дней, и, кажется, болен.
- Его левая нога, похоже, только что перебинтована, но бинты уже пропитались кровью.
- У него обильные ожоги на руках и лице, как будто что-то, что он держал, воспламенилось или взорвалось.

И Эллисон, и Рытнакс не против побеседовать с персонажами, они не будут без провокации сразу же атаковать партию. Они оба могут ответить на несколько вопросов, но в какой-то момент Рытнаксу становится скучно, и он атакует. У Рытнакса и Эллисона на двоих следующая информация. При этом Эллисон расскажет ее только если прямо спросить его о чём-то.

Если никто в партии не говорит на Драконьем, то Эллисон берет на себя функции переводчика.

Эллисон расскажет следующее.

- Его отправили добыть в библиотеке информацию о Пруде Сияния.
- Книги, украденные у Мартена Фосса, содержали описание взаимодействия с прудом из первых рук, чего нет ни в одной другой книге в Библиотеке.
- В книге, украденной у Айи Гленмиир, было описание наблюдений и, что более важно, теории свойств и функций Пруда Сияния.
- Книгу Лорды и Династии Флана он украл чисто в личных интересах. Эллисон был уверен, что в ней будет содержаться доказательство, что он принадлежит к одному из благородных домов города.
- Хотя во Флане действительно был Дом Беренжер, как оказалось, он не имел отношения к этому дому.
- Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 показывает, что Эллисон не хочет сражаться с приключенцами.
- Если его прямо спросить об этом, он так и скажет, заявляя, что он здесь, чтобы доставить страницы Рытнаксу, после чего он намерен навсегда покинуть и Культ Дракона, и Флан.

Рытнакс, как оказывается, очень болтлив. Он вступает в вежливую беседу с нотками сарказма и насмешек. Он свободно рассказывает следующее.

- Рытнакс рассказывает, что страницы из пропавших книг у него в сумке, и дразнит приключенцев, говоря, что он отнесет из своим старшим в Культе, и что персонажи не могут ничего с этим поделать.
- Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 подтверждает, что на драконе надето нечто вроде упряжи, на которой у него на брюхе висит окованная железом сумка.
- Дракон говорит, что ему хорошо платят за то, чтобы он был курьером и бойцом в Культе, очевидно, потому, что они уважают и боятся его.
- Это он придумал гениальную схему всех краж, а Эллисон всего лишь его безмозглый исполнитель.
- Рытнакс выпячивает грудь в явной попытке продемонстрировать большой бронзовый амулет у него на шее. Выгравированный на амулете символ можно опознать как символ Культа Дракона при успешной проверке Интеллекта (Магии или Истории) Сл 15.

Возможно **уговорить Эллисона сдаться**. Для этого персонажу надо сделать успешную проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15. Он заверяет персонажей, что не намерен возвращаться на службу в Культ. Эллисон говорит правду. Если проверка будет успешной, то он не присоединяется к Рытнаксу при сражении с персонажами.

Если Эллисон сдается, или если персонажи задают более двух вопросов Рытнаксу, он кричит на Драконьем «Вы мне надоели!» И атакует.

При этом если персонажам удалось убедить Эллисона сдаться, он бежит в укрытие в пещеру Рытнакса.

В противном случае, Вор Свитков присоединяется к Рытнаксу в атаке на персонажей. У него из тех свитков, что он украл у Айи Гленмиир, остается один. В первом раунде боя он использует *свиток удержания личности* на персонаже, похожем на воина, особенно если этот персонаж вел себя глуповато. Затем он атакует того, кто выглядит как заклинатель.

При сражении становится очевидно, что своими атаками Эллисон не пытается убить персонажей. Если он загоняет кого-то из них в 0 хитов, то вместо убийства он выбирает возможность нокаутировать персонажа.

Но Рытнакс при этом яростно атакует когтями и зубами и использует дыхательное оружие в первом же раунде. Если оно перезарядится в ходе боя, он не будет его использовать повторно, если только не будет вынужден спасаться бегством. Несмотря на его браваду, Рытнакс не собирается рисковать жизнью, так как в первую очередь он хочет выполнить свою миссию. Если у него становится 10 хитов или меньше, он использует свое дыхание и летает прочь.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа**: Рытнакс не может использовать способности логова
- **Слабая группа**: Рытнакс не может использовать способность логова «рой насекомых»
- **Сильная группа**: Измените Эллисона со шпиона на капитана бандитов; у Рытнакса 44 хита
- **Очень сильная группа**: Измените Эллисона со шпиона на капитана бандитов; добавьте четверых людей-ящеров, которые приняли сторону Рытнакса; у Рытнакса 54 хита

Действия Логова

На инициативу 20 (проигрывая при одинаковой инициативе) Рытнакс использует действие своего логова, чтобы использовать один из следующих эффектов. Рытнакс

не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд.

- Водоёмы в 120 футах от дракона, которые он может видеть, пускают захватывающую волну. Любое существо на земле в пределах 20 футов от такого водоема должно пройти проверку Силы Сл 15 или быть затянутым на 20 футов в воду и оказаться в лежачем положении.
- Сфера из роящихся насекомых радиусом 20 футов возникает в назначенной Рытнаксом точке в 10 футах от него. Сфера распространяется за углы и остается, пока дракон не уберет ее действием, использует такое действие логова повторно, или умрет. Облако создает эффект легкого заслонения. Существо, находящееся в облаке, когда оно появляется, должно сделать спас-бросок Телосложения Сл 15 или получить 10 (3к6) колющего повреждения на проваленный спас-бросок или половинные повреждения на успешный. Если существо заканчивает ход в облаке, он получает 10 (3к6) колющих повреждений.
- Волшебная тьма возникает из выбранной Рытнаксом точки в пределах 60 футов от него и заполняет сферу радиусом 15 футов, которая остается на месте, пока Рытнакс не уберет ее действием, использует это действие логова повторно или умрет. Тьма распространяется за углы. Существо с темновидением не может видеть в этой тьме и немагический свет не рассеивает ее. Если какая-то часть зоны эффекта пересекается с зоной света, созданной заклинанием 2го уровня и ниже, то это заклинание света рассеивается.

Развитие событий

Эллисон не будет снова драться если его нокаутируют и впоследствии подлечат. По пробуждении он искренне благодарен, что ему сохранили жизнь, выражает признательность за милосердие персонажей и рассказывает все, что ему известно. Ему теперь не слишком важно, что с ним захочет сделать Культ.

- Культ хочет найти Пруд Сияния и как-то его «пробудить». Его послали во Флан, чтобы разузнать, «где и как».
- Двое других культистов, Тибим и Сперник, присоединились к нему во Флане, но он потерял с ними связь. Их послали узнать о затерянном храме где-то в Горах Драконьего Хребта.
- Он не знает, успешна ли была их миссия; им приказано было не обсуждать миссии друг друга между собой.
- Он украл книгу у Айи Гленмиир после знакомства с волшебницей. Он украл ее потому, что эта единственная книга с практическими наблюдениями о Плетении, которую он нашел, в которой было бы упоминание Пруда Сияния.
- У Мартена Фосса книгу он украл потому что Рен Клинок писал о личном опыте взаимодействия с Прудом Сияния под Крепостью Вальево. Он думал, что в ней будет содержаться информация о расположении Пруда.
- Книгу у Эгина Ламарка он украл в личных целях; он был выращен в уверенности, что принадлежит к Дому Беренжер - аристократическому дому, который когда-то существовал во Флане - и хотел узнать правду.

Если приключенцы отпускают его, то он признателен, но остается в болоте. Он хочет отдохнуть несколько дней, прежде чем покинуть это место.

Сокровища

Все имущество Эллисона было потеряно во время его схватки с трупными гусеницами. Единственное, что ему ужалось забрать с собой - это *свиток удержания личности*, и книга *Лорды и Династии Флана*. Если он не использовал свиток удержания персоны, то он все еще у Эллисона. Книга лежит на земле рядом с тем местом, где он сидел, аккуратно обернутая в окровавленную рубашку.

А вот у Рытнакса в логове имеется небольшая сокровищница, в которой разные монеты и прочие ценности. Среди гниющей растительности и костей, устилающих пол его логова, можно найти монет и драгоценных камней на сумму 300зм, а также наборный доспех, увеличительное стекло и *свиток рассеивания магии*. Если Рытнакс убит, то в его сумке можно найти аккуратно сложенную стопку похищенных страниц.

Они обёрнуты в вощеную бумагу, чтобы не промокли, и туго перевязаны шнурком. Совершенно неясно, кому должны быть доставлены страницы. Амулет, который он носит, изготовлен мастерски и может быть продан за 50 зм как артобъект. При этом он является неопровержимым доказательством, что Культ активен во Флане. *Лорды и Династии Флана*, украденные у Эгина, аккуратно завёрнуты в рубаху.

Арфисты

Персонажи-арфисты, которые перекопируют себе содержимое украденных страниц, относящееся к Пруду Сияния, и передадут копию во фракцию (или прихватят себе оригинальные страницы), зарабатывают **одно очко славы.**

Завершение

Кассра Брэндивайн и Алейд Буррал будут рады узнать об успехе персонажей в выслеживании и сражении с Вором Свитков. Если они притащат с собой живого Эллисона, чтобы он предстал перед судом, он признан виновным в кражах и убийстве Гарды Гринлиф. Но тем не менее ему удается сбежать, прежде чем обвинительный приговор будет приведен в исполнение и Черный Кулак совершит наказательную меру.

Если Рытнакс бежит от приключенцев, Опанраэль, Кассра и приключенцы будут вынуждены только догадываться, что было в страницах, с которыми он сбежал.

Если посылка перехвачена, и вирмлинг убит, приключенцы и начальство библиотеки имеют очень ясное и ужасающее представление о том, зачем Культ Дракона находится во Флане.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для **не боевого опыта**, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые Награды

Имя противника	Опыт за противника
Рытнакс	450
Ползающий падальщик	450
Капитан бандитов	450
Шпион	200
Спектр	200
Человек-ящер	100

Тень	100
Головорез	100
Полурослик стражник	25

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Тщательное расследование краж	50
Возврат украденных работ Кассре	50
Впечатлённый Мартен Фосс	25
Получить доверие Айи	25
Обнаружить ложь Эгина	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **450 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта.**

Сокровище

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду[3]

Название вещи	Цена в золоте
Клад Рытнакса из монет и камней	300
Наборной доспех	100
Оплата от рыцаря Буррал	75
Увеличительное стекло найденное в кладе Рытнакса	50
Сохранение секрета Агина	50
Амулет Рытнакса	50
Сокровища в тайнике	50
Рюкзак Эллисона	35
Вознаграждение от Айи	25
Оплата от Кассры	25
Сокровища ползающих падальщиков	15

Обруч интеллекта

Волшебный предмет, необычный, требует подстройки

Этот обруч, выполненный из костей носит печать волшебника Денлора, чья башня до сих пор стоит в городе. Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера Подземелий.*

Зелье Лечения

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или *Книге Игрока.*

Свиток заклинания: Рассеивание магии

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание *Рассеивание магии.* Описание свитков заклинаний моно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий.*

Свиток заклинания: Удержание персоны

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание *Удержание персоны.* Описание свитков заклинаний моно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий.*

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Слава

Все члены фракций получают **одну единицу славы** за участие в этом приключении.

Персонажи, принадлежащие к **Арфистам**, получают **дополнительную единицу славы** за возврат или копирование записей Рытнакса.

Персонажи, принадлежащие к **Ордену Перчатки,** получают **дополнительную единицу славы** если открылись Мартену и победили в спарринге его лучшего ученика.

Персонажи, принадлежащие к **Изумрудному Анклаву**, получают **дополнительную единицу славы** за убийство Рытнакса.

Персонажи, принадлежащие к **Альянсу Лордов**, получают **дополнительную единицу славы** за раскрытие самозванства Эгина Ламарка.

Персонажи, принадлежащие к **Жентариму**, получают **дополнительную единицу славы** за предание Эллисона суду.

Время простоя

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого приключения.

Благосклонность и Вражда

Персонажам представляется возможность заработать следующее отношение к себе.

Благосклонность Эллисона Беренжера. Вместо того, чтобы убить его, вы продемонстрировали милость к Эллисону. Он благодарен за это - даже если он будет передан в руки Чёрного Кулака. Эта благосклонность не предоставляет немедленных привилегий, но, если персонажи встретятся с ним вновь, их милосердие не будет забыто.

Награда Мастера

Вы получаете **200 опыта и десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

3 По тексту Алейд обещает 50, а не 75.

Капитан бандитов

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс защиты 15 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 65 (10к8+20)
Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР
15(+2) 16(+3) 14(+2) 14(+2) 11(+0) 14(+2)

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2
Навыки Атлетика +4, Обман +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любые два
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашных атаки: две атаки саблей и одну атаку кинжалом. Или две дальнобойным атаки кинжалами.

Сабля. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 6 (1к6+3) рубящего урона.

Кинжал. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к4+3) колющего урона.

Реакции

Парирование. Капитан добавляет 2 к своему КЗ против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Чтобы иметь возможность применить эту способность, капитан должен видеть атакующего и держать в руке оружие.

Рытнакс, детёныш (вирмлинг) чёрного дракона

Средний дракон, хаотично-злое

Класс защиты 17 (природный доспех)
Хиты 33 (6к8+6)
Скорость 30 фт., полёт 60 фт., плавание 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР
15(+2) 14(+2) 13(+1) 10(+0) 11(+0) 13(+1)

Спасброски Лов +4, Тел +3, Мдр +2, Хар +3
Навыки Восприятие +4, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 7 (1к10+2) колющего урона плюс 2 (1к4) урона кислотой.

Кислотное дыхание (Перезарядка 5-6). Дракон выдыхает 15-футовую линию кислоты 5 футов шириной. Каждое существо на этой линии должно успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 11 и получить 22 (5к8) урона кислотой при провале, или половину от этого при успехе.

Ползающий падальщик

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Защиты 13 (природный доспех)
Хиты 51 (6к10+18)
Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР
14(+2) 13(+1) 16(+3) 1(-5) 12(+1) 5(-3)

Навыки Восприятие +3
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки –
Опасность 2 (450 опыта)

Острый нюх. Ползающий падальщик получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основывающихся на обонянии.

Паучья ходьба. Ползающий падальщик может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки.

Действия

Мультиатака. Ползающий падальщик совершает две атаки: одну щупальцами и одну укусом.

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к4+2) урона ядом, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или стать отравленной на 1 минуту. Пока отравление не закончится, цель парализована. Цель может повторно проходить спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая отравление при успехе.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 7 (2к4+2) колющего урона.

Стражник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР
13(+1) 12(+1) 12(+1) 10(+0) 11(+0) 10(+0)

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к6+1) колющего урона.

Человек-ящер

Средний гуманоид (человек-ящер), нейтральное

Класс защиты 15 (природный доспех, щит)
Хиты 22 (4к8+4)
Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР
15(+2) 10(+0) 13(+1) 7(-2) 12(+1) 7(-2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4, Выживание +5
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Драконий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Задержка дыхания. Человек-ящер может задерживать дыхание на 15 минут.

Действия

Мультиатака. Человек-ящер совершает две рукопашных атаки, каждую разным оружием.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6+2) колющего урона.

Тяжёлая дубина. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Метательное копье. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 30/120 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6+2) колющего урона.

Шипованный щит. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6+2) колющего урона.

Тень

Средняя нежить, хаотично-злое

Класс защиты 12
Хиты 16 (3к8+3)
Скорость 40 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР
6(-2) 14(+2) 13(+1) 6(-2) 10(+0) 8(-1)

Навыки Скрытность +4 (+6 в сумерках или темноте)
Уязвимость к урону излучение
Сопротивление урону кислота, холод, огонь, электричество, звук; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия
Иммунитет к урону яд, психический
Иммунитет к состояниям истощение, страх, схваченный, паралич, окаменение, отравление, сбитый с ног, опутанный
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки -
Опасность 1/2 (100 опыта)

Бесформенность. Тень может проходить через щели шириной 1 дюйм без протискивания.

Теневая скрытность. Находясь в сумерках или в темноте, тень может предпринимать действия Засады, как бонусные действия.

Слабость на солнечном свету. Находясь на солнечном свету, тень получает помеху на броски атак, проверки способностей и спасброски.

Действия

Вытягивание силы. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 9 (2к6+2) некротического урона и Сила цели понижается на 1к4. Цель умирает если её Сила падает до 0. В противном случае, понижение силы длится пока цель не совершит короткий или длительный отдых. Если не злой гуманоид умирает от этой атаки, новая тень поднимается из его трупа через 1к4 часа.

Спектр

Средняя нежить, хаотично-злое

Класс защиты 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 0 фт., полёт 50 фт. (парение)

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР
1(-5) 14(+2) 11(+0) 10(+0) 10(+0) 11(+0)

Сопротивление урону кислота, холод, огонь, электричество, звук; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия
Иммунитет к урону яд, психический
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, схваченный, паралич, окаменение, отравление, сбитый с ног, опутанный, без сознания
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 1 (200 опыта)

Бестелесное передвижение. Спектр может проходить сквозь других существ и объекты как будто они - сложно-проходимая местность. Он получает 5 (1к10) урона силой если заканчивает свой ход внутри объекта.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, спектр получает помеху на броски атак и на проверки Мудрости (Восприятия) основанные на зрении.

Действия

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 10 (3к6) некротического урона. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или её максимум хитов понижается на количество нанесенного урона. Цель умирает если максимум её хитов падает до 0. В противном случае, понижение длится пока цель не совершит длительный отдых.

Шпион

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 12
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Анализ +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки два любых языка
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Отход, Рывок или Засада.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника шпиона, и у шпиона нет помехи к броску атаки.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к6+2) колющего урона.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6+2) колющего урона.

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс защиты 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

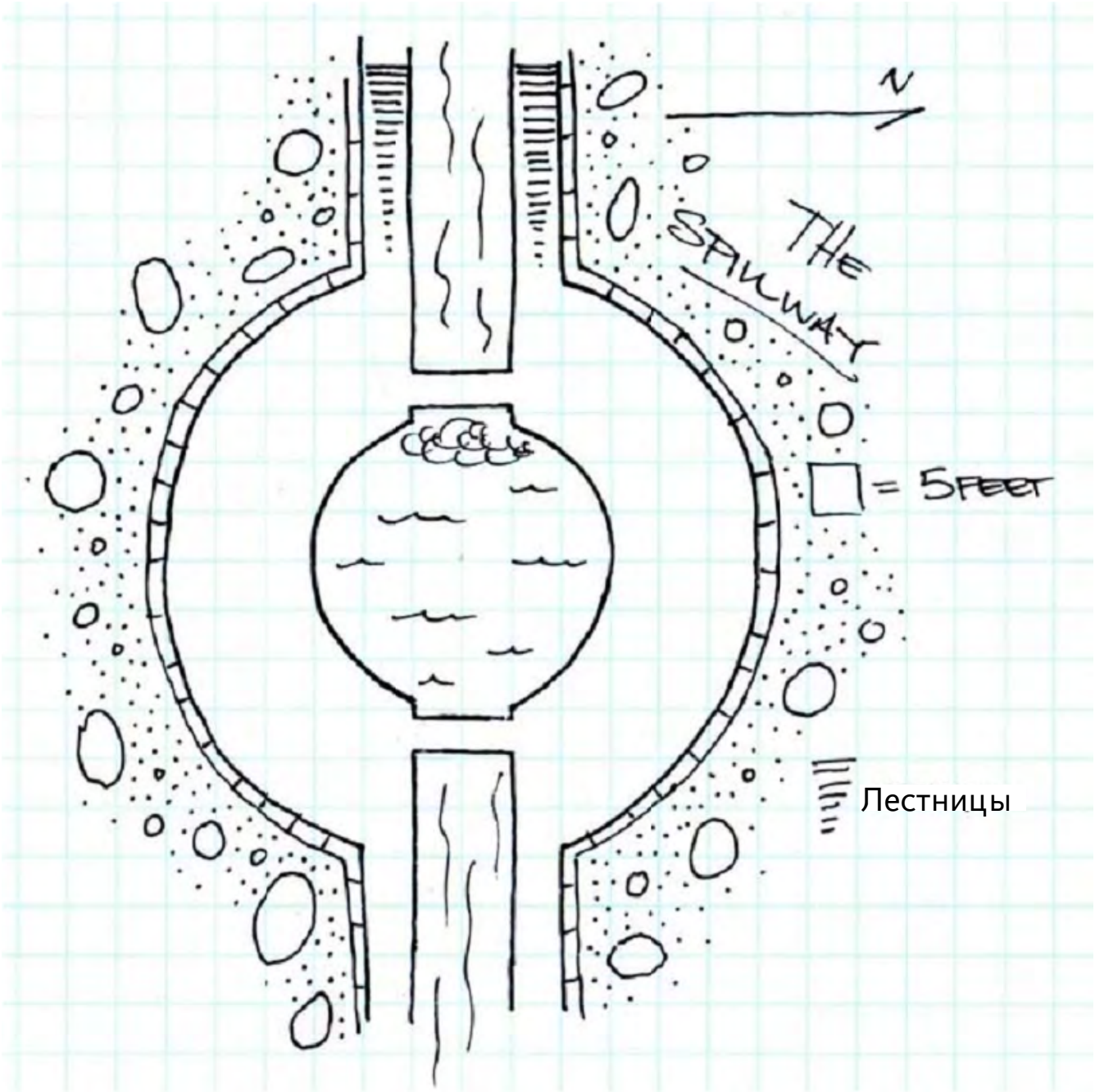
Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

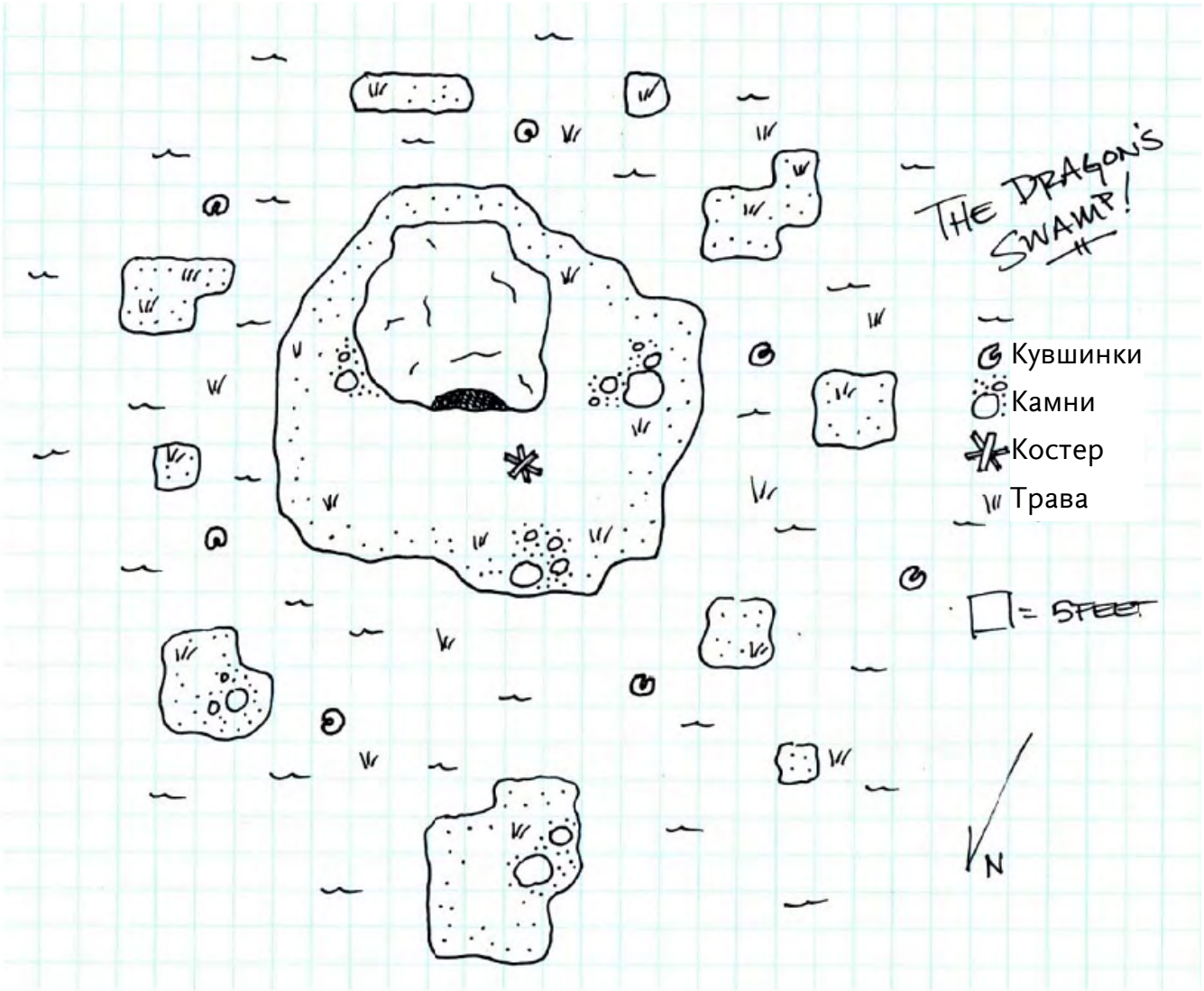
Булава. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание*: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием*: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к10) колющего урона.

Приложение: Карта водозабора



Приложение: Карта драконьего болота



Барабаны на болотах

Последние несколько ночей, в ветре, дующем с Сумеречных Топей, слышатся барабаны. Каждое утро с близлежащих ферм кто-то пропадает, остаются лишь плохо различимые следы когтей, ведущие в топи. Сможете ли вы помочь найти пропавших и свершить правосудие над похитителями. Приключение для персонажей 1го–4го уровня.

Код приключения: DDEX1-7

Участники проекта

Дебют: 14 августа 2014
Публикация: 1 сентября 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.
©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
afilimonov, stivie, Gum, korfax, Gnomaks, dveruchka для dungeons.ru
http://dungeonsanddragons.ru/
http://vk.com/dungeons_ru

вычитка korfax, stivie
верстка stivie

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Барабаны на болотах», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-4-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей третьего уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение происходит у реки Транк и на Сумеречных Топях. И то и другое находится к востоку от города Флан на северном побережье Лунного Моря в Фаеруне.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно кор-

ректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 3 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена

Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Последние десять дней со стороны опасных Сумеречных Топей доносится гром барабанных ударов. Так все начиналось, ночные исчезновения людей и пропажа домашнего скота досаждали фермам, путникам, и небольшим поселениям вокруг Сумеречных Топей и Реки Транк.

Под подозрение тут же попадают кланы ящеролюдов Сумеречных Топей.

Однако, если слухи верны, кланы стали действовать агрессивнее, а их деятельность — распространяться всё дальше от топей, чем раньше.

Местные жители напуганы, но пришли бы в полный ужас, узнав, что за всем этим стоит чёрный дракон Тростульграэль, захвативший контроль над Сумеречными Топями и подчинивший себе кланы ящеролюдов.

Дракон и ящеролюды

На протяжении многих лет, король ящер Чешуелом управлял тремя кланами ящеролюдов в Сумеречных Топях. Под руководством Чешуелома кланом Грязь-Болото были построены примитивные хижины и создано оружие для завоевания отсталых кланов Корень-Вода и Закат-Закат. Продолжающиеся столкновения между кланами скрыли захват от окружающих.

Около месяца назад, черный дракон Тростульграэль, иначе известный как «Бархат», покинул свой старый дом в Затопленном Лесу (рядом с Мулмастером) и решил предъявить права на север Сумеречных Топей, куда входят земли Чешуелома и других более слабых кланов.

Тростульграэль атаковал лагеря и деревни кланов Корень-Вода и Закат-Закат и убил их шаманов и вождей, чтобы показать свою мощь.

Бесстрашный и дерзкий король ящер отказался подчиняться Тростульграэлю, после чего, Бархат напал на грубо укрепленный остров Чешуелома и близлежащие поселения Грязь-Болото. Своим кислотное дыхание Тростульграэля разорило острова и их яростных, но недостаточно сильных защитников.

Наполовину растворенную кислотой голову Чешуедёра Тростульграэль насадил на пику и выставил на острове короля, как напоминание тем, кто осмелиться выступить против него. Никому неизвестно, что Топекоготь, наследный сын короля ящера, пережил атаку и отступил в болота.

Тростульграэль объявил, что выберет одного вождя среди представителей трех сильно ослабленных кланов.

Вождь будет выполнять приказы Тростульграэля и держать перед ним ответ. Каждый клан выдвинул своего кандидата. Для того, чтобы доказать Тростульграэлю свое превосходство, преданность и боевые навыки, они должны управляя своими кланами похищать людей, других гуманоидов, и как

можно больше рогатого скота.

Они должны приволочь их в клетки и загоны на острове свергнутого короля. Тростульграэля особенно впечатляют сильные пленники, но годится и украденный скот.

В пленных детях нет чести для вождей, только взрослые и подростки - желательная добыча. Сильные же и опасные противники могут впечатлить дракона.

Все пленники должны оставаться живыми и невредимыми до возвращения Бархата через 20 дней. Десять дней уже минуло... Лучшая добыча станет главным подношением дракону, тогда как остальная будет основным блюдом в большом празднестве в честь нового вождя.

Описание приключения

Героев приглашают или нанимают для расследования серии похищений людей вдоль реки Транк. С первым своим связным они встречаются в «Трактире на перекрёстке», где они узнают зацепки и слухи за последние десять дней.

Когда встреча начинает подходить к концу, врывается фермерский рабочий по имени Тару, он взволнованно рассказывает, что его хозяев похитили прошлой ночью. Тару умоляет героев помочь ему и следовать за ним вниз по реке на ферму Реннонов, где он живёт и работает.

На ферме следы и улики говорят о причастности ящеролюдов. Герои так же могут посетить близлежащие фермы, там они узнают о ещё нескольких похищениях и пропажах скота. Всё это подталкивает персонажей идти дальше вниз по реке к Сумеречным Топям.

По пути холодает и начинается дождь. Этой ночью герои впервые слышат барабаны и попадают в засаду, устроенную кланом Закат-Закат вслед за их нападениями прошлой ночью. Нападавшие пытаются пленить игроков, полагая что такая добыча произведёт впечатление на

Тростульграэль. Точное место действия зависит от продвижения персонажей, хотя вероятнее всего это произойдет около реки или на ней.

Когда герои прибудут в Сумеречные Топи, они вольны проводить поиски как хотят. По пути им придется сразиться с гигантской жабой и одолеть патруль ящеролюдов или ускользнуть от него.

Герои скорее всего наткнутся на пленников, сопровождаемых кланом Закат-Закат или Корень-Вода (в зависимости от локации). Приключенцы могут спасти пленников или же проследить за ними до Кольцевых Островов, где держат остальных.

Спасённые пленники могут рассказать больше о последних событиях и сами способны найти выход из болота.

В итоге герои находят деревню клана Грязь-Болото на Кольцевых Островах. Они могут исследовать соседние острова и найти дополнительные доказательства нападения Тростульграэль и «соревнования» по похищениям. Приключенцы также обнаруживают слежку таинственного большого ящеролюда за собой, но тот исчезает, не вступая в контакт с ними. Таинственный преследователь - Топекоготь (наследник свергнутого короля), ищущий способ вернуть себе престол.

Герои узнают, что пленников держат на Острове Короля. У каждого клана есть свои клетки.

Когда приключенцы приводят свой план спасения в действие, на острове начинает неразбериха и тогда Топекоготь делает свой ход, чтобы захватить власть над кланами и уничтожить всех несогласных.

Герои должны одновременно не упускать из виду ящеролюдов, вождей кланов, Топекогтя и проводить спасательную операцию.

Они получат небольшую помощь от пленников. В случае успеха, приключенцы могут использовать примитивные плоты ящеролюдов, чтобы вывезти похищенных с болота. Хотя столкновения с Тростульграэль и не происходит в этом приключении, герои срывают жестокие соревнования и ещё больше ослабляют кланы ящеролюдов.

В таком случае кланы будут мало полезны для Тростульграэль и сейчас, и в долгосрочной перспективе, особенно если Топекоготь выжил. Герои могут предупредить жителей местных деревень о Тростульграэль.

Зацепки приключения

Герои начинают в «Таверне на перекрёстке». Они могут попасть туда по одной из следующих причин:

- Хозяин таверны Ромсан Каал лично просит разобраться с похищениями. Такие события отпугивают посетителей.
- Приключенцы останавливаются в таверне по дороге во Флан или, возможно, слышали о похищениях, путешествуя вдоль реки Транк. Они так же могли слышать, что Ромсан Каал (владелец таверны) организовывает поиски пропавших.
- Опционально: кто-то из персонажей мог получить письмо, что один из его друзей или родственников пропал и они отправились на поиски. Они уже наслышаны о ящеролюдах и что Ромсан Каал в курсе всего и организовывает поисковый отряд.

Часть 1. Странные исчезновения

Герои прибывают в «Таверну на перекрёстке» и узнают о пропавших фермерах. Далее они могут исследовать соседние фермы и в тот же вечер попадают в засаду ящеролюдов.

Таверна на перекрестке

Таверна на перекрёстке находится на восточном берегу реки Транк, к югу от Фланского Тракта, рядом с Транкским Мостом. Таверна принимает путников (как пеших, так и переправляющихся по реке), и это популярное место встречи и обсуждения последних новостей с северных берегов Лунного Моря. Чаще всего тут можно встретить путников из Флана и Мельваунта.

Таверна принадлежит Ромсану Каалу, человеку из Амна. Он большой, резкий и сам бывший приключенец. Несколько неровных шрамов покрывают его лысую голову. Сам он рассказывает, что один он получил, когда ему удалось сбежать от свежевателя разума, а другие он получил от дракона, пытавшегося отгрызть ему голову. Он вполне справляется даже с буйными путешественниками.

У Ромсана работает ещё дюжина человек и сильных сердцем халфлингов со всех концов света. Они обслуживают посетителей, а также следят за кухней, кладовыми, амбаром и доками на берегу реки. В таверне можно найти всё то же самое, что и в других тавернах или придорожных гостиницах.

Новости об исчезновениях быстро распространились за неделю вдоль реки и дороги. До Флана отсюда всего несколько часов езды и путешественники меняют свой маршрут, стараясь избегать этого района, или как можно быстрее преодолевают данный участок. Из-за этого дела Ромсана Каала резко пошли на спад, и он вынужден искать не только причину, но решение проблемы.

Все, кто обладал хоть какими-то сведениями тут же передавали их в таверну. Даже было организовано несколько поисковых отрядов, но безуспешно. Ромсан ищет приключенцев, которые согласились бы помочь, но пока никто не откликнулся.

1. Прибытие в таверну

Приключенцы прибывают в начале второй половины дня. Возможно они уже знакомы друг с другом или решат объединиться для данного задания. Они могли плыть вниз по течению и наткнуться на таверну, но скорее всего они прибыли из Флана.

> «Таверна на перекрёстке» - уже давно не новое здание, сложенное из мощных брёвен, возвышающееся над причалом на восточном берегу реки Транк. Это одноэтажное строение с невысокой стеной по периметру, и многоскатной крышей, окружающей большую каменную трубу в центре.
>
> Внутри расположена большая восьмиугольная комната, отделанная деревом. Она используется и как столовая, и как спальня. При этом в ней может с комфортом разместиться на ночь до 50 путников и даже немного больше, если остальные потеснятся. На данный момент там находится всего несколько человек персонала и паратройка путешественников.
>
> Крупный мужчина со шрамами на лысой голове наблюдает за вами, сидя за столом у окна в передней части зала. Через пару мгновений он окликивает вас:
>
> «Добро пожаловать в Таверну на перекрёстке. Меня зовут Ромсан Каал, и я хозяин таверны. К нам редко кто захаживает посреди дня, приключенцев среди них ещё меньше, поэтому мне кажется, что вы пришли встретиться со мной. Пожалуйста присаживайтесь и давайте познакомимся.»

Позвольте героям представиться, заодно и познакомиться друг с другом, если это необходимо. Ромсан тепло приветствует персонажей и благодарит за то, что пришли помочь. Если они не заводят речь о похищениях, то хозяин интересуется целью их визита.

Как только Ромсан узнает, что герои хоть немного заинтересованы исчезновениями, то он всячески пытается убедить их помочь разобраться в сложившейся ситуации. Он даже может предложить 50 зм, часть из которых были пожертвованы на поиски пропавших без вести.

Если герои начинают торговаться, то Ромсан прерывает их. Смеясь, он говорит, что хорошо знаком с уловками приключенцев. Взамен он так же в качестве награды предлагает особую вещицу из его собственной коллекции - свиток *огненного шара*, который они получат, вернувшись с пропавшими или свидетельствами того, что с ними случилось.

Если кто-то из героев ищет пропавших друзей или родственников, Ромсан подтверждает, что мимолётно знаком с ними и не так давно они пропали. В процессе обсуждения, расскажите героям следующее:

> «Люди напуганы. Исчезновения начались около десяти дней назад, с первыми ночными барабанами. Большинство говорит, что барабаны слышатся с юга, возможно, из Сумеречных Топей. Барабаны стучат всю ночь и каждое утро кто-то пропадает. Так же пропадает и домашний скот. Фермеры и путешественники в ужасе. С тех пор, когда это всё началось, никто не передвигается ночью, а фермеры не чувствуют себя в безопасности даже за запертыми дверями.»
>
> «У нас есть несколько зацепок. Кто-то обнаружил несколько грязный следов когтей на месте похищений. Несколько жителей на побережье утверждают, что слышали всплески воды и движение в ночи. Большинство опасается, что появился новый монстр, однако есть те, кто считают, что это проделки ящеролюдов из Сумеречных Топей. Они, конечно, доставляют хлопот, но некоторые исчезновения произошли далеко от болот, а некоторые даже вдоль дороги. Это не то, чтобы охотничья территория ящеролюдов.»

Ромсан может ответить ещё на несколько вопросов, но он не знает слишком много. По его подсчётам пропало около 30 людей и пара дюжин голов скота. Так же он знает, что это ещё не полный список. Новости приносят случайные путники или местные жители. Хотя есть следы борьбы на местах

исчезновения, но никаких тел не было найдено.

Когда персонажи уже готовы приступить к расследованию, или спрашивают Ромсана с чего начать, их прерывает вновь прибывший. Фермер Тару врывается в трактир и несётся к Ромсану.

> Распахивается входная дверь и молодой человек врывается в зал. Его одежда говорит о том, что он фермер. Он на секунду замирает, оглядывает комнату, ища глазами хозяина. Он явно встревожен:
>
> «Ромсан! Реноны исчезли! Пойдём скорее, нужно выяснить что случилось!»
>
> Ромсан с сожалением отвечает: «Я давно уже вышел на пенсию и не гожусь для этого, но здесь есть те, кто поможет.» Он обращается к вам: «Это лучший проводник, которого вы сможете найти. Тару проведёт вас вниз по реке к ферме. Это выйдет гораздо быстрее, чем по дороге.»

Ромсан предлагает принять лошадей персонажей на постой бесплатно на время их расследования. Он также может дать несколько сухпайков и по мелочи снарядить их в дорогу, предоставив, например, одеяла, фонари. Затем Ромсан сопровождает их в доки и даёт указание работникам подготовить для персонажей одну из лодок.

Эта лодка примерно 20 футов длиной и 8 футов в ширину. Она имеет малую осадку, простой парус и крохотную каюту на корме, а также достаточное количество шестов, чтобы все могли помогать вести судно.

Тару сопровождает приключенцев и, если необходимо, помогает управлять лодкой. Свою же маленькую лодку он привязывает к корме на буксир. Герои отчаливают от пристани к середине второй половины дня.

Отыгрыш фермера Тару

Тару честный человек, ему немного менее тридцати лет, он искренне заботится о судьбе своего нанимателя-фермера. Его легко впечатлить небылицами или магией. Тем не менее, если герои будут демонстрировать, что в дикой местности чувствуют себя не как дома, то он ставит под сомнение их способности и становится тревожным.

Тару хорошо знает окружающие земли, но никогда не ходил в Сумеречные Топи. Он справедливо считает это опасным местом. Он справедливо считает это опасным местом и делится своим большим страхом, что его или кого-либо ещё зашедшего в топи съедят людоящеры.

Тару не воин, у него 14 КД, 4 хита и имеет при себе длинный нож для самозащиты (параметры как от кинжала: +3 к атаке, 1к4+1 урон).

Короткое путешествие вниз по течению

Ферма находится примерно в полутора милях и потребуется около 30 минут, чтобы добраться на лодке. Это справедливо, если герои сумеют с ней справиться. В противном случае, если никто, кроме Тару не умеет ей управлять, то это займёт около часа времени, а Тару несколько разочаруется в приключенцах.

Во время путешествия, герои могут порасспрашивать Тару об исчезновениях, о местности, о делах на ферме. Он знает следующее:

- Он работает на ферме уже два года и живет в крошечном доме на её территории.
- В момент нападения он и половина его семейства весь день были далеко от фермы. Он должен был вернуться к вечеру, но не успел собраться до темноты, поэтому переночевал у знакомых на ферме в нескольких милях к востоку. Никто теперь не путешествует ночью.
- Вернулся домой он только к полудню. Он обнаружил, что двери в доме Ренонов выбиты, а сами хозяева исчезли. Явно видны признаки борьбы. Так же пропали несколько свиней и пара коров.
- Он быстро осмотрел ферму и, ничего не найдя, запаниковал и отправился в таверну за помощью. Тару не догадался проверить соседние две фермы, пока уже не был гораздо выше по течению реки.
- Реноны - это семейная пара людей средних лет. Они владели фермой уже много лет. Они не приключенцы, но вполне способны защитить себя, учитывая близость к реке и болотам.

Ферма Ренонов

Ферма расположена на восточной стороне реки. Река немного изгибается в этом месте, оставляя широкий гравистый берег на восточной стороне. Персонажи могут причалить к любому месту вдоль этого пляжа. Берега невысокие (около 10 фунтов), но крутые, густо поросли лесами. Если герои решат причалить в этом месте, то смотри «Гравистая отмель».

Пара очень широких, гладких от дождей и ветра деревянных лестниц идут к вершине насыпи. Тару подводит персонажей к меньшей, что ведет прямо к ферме Ренонов. Другая же ведет к Фермерской тропе, которая соединяет другие фермы и небольшие поселения на много миль к востоку от реки. Эту дорогу Тару использовал в своем путешествии.

В этом конце дороги расположено три фермы: Ренонов, Алинов и Тралио. Первая - самая большая. Тару иногда подрабатывает на двух других фермах, общается с ними, так что знает их так же хорошо, как Ренонов.

Что на самом деле произошло

Несмотря на то, что уже есть определённые подсказки, перечисленные в описании, вы можете дать возможность героям осмотреться, чтобы помочь устранить пробелы и получить новые зацепки.

Вчера вечером 15 ящеролюдов поднялись вверх по реке, отбуксировав четыре грубо сложенных плота на берег южной части «Гравистой отмели».

Сначала они напали на ферму Ренонов, затем на Алинов и Тралио. Везде они быстро побороли жителей и согнали их вместе со скотом. Огромный бык с фермы Тралио доставил неприятностей, поранив нескольких и разворотив имущество.

Всех людей они связали и приволокли на плоты, в то время как скот они парализовали своим ядом, и большую его часть оставили здесь.

Барабанщик ящеролюдов отбил сигнал к возвращению, и вся компания захватчиков уплыла вниз по реке ещё до рассвета. На таких громоздких плотах тяжело передвигаться, но они надеются поздно вечером ещё вернуться за быком и коровами после разгрузки и отправки пленников на Королевский Остров.

Обыск фермы Ренонов

Тропа после лестницы тянется через полосу густого леса между фермой и рекой. Когда персонажи пройдут через деревья, они смогут заметить крепкий деревянный фермерский дом.

Дом расположен примерно в 230 футах от лестницы. Тропа идёт вдоль северной кромки вспаханного «южного поля», огибает фермерский дом и оканчивается у небольшой группы зданий.

Другая тропа отходит на юго-восток и петляет вниз под гору, где пересекается с Фермерской тропой.

Группа зданий включает в себя: фермерский дом, амбар, курятники, колодец, домик Тару.

Два курятника находятся на небольшой ограждённой территории. К большому амбару примыкают

огражденные свинарник с севера и пастбище на востоке. За ним расположено «северное поле». Все находится в хорошем состоянии.

Тару старается отвечать на все вопросы. Он может проводить персонажей по ферме, но они могут и самостоятельно осмотреть всё вокруг.

Амбар

Амбар высотой в полтора этажа построен из крепких досок. Вход расположен на западной стороне с дополнительными проходами на северной и восточной стороне. Северная дверь ведёт в свинарник, а восточная на пастбище.

Улики. Все двери разломаны, на них видны явные следы от дубинок. Тару замечает, что пропало несколько свиней. Мелкие поросятки забились у северной стороны сарая. Так же исчезли пара коров и вол.

Земляной пол усеян когтистыми следами. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 14 подскажет, что коров вывели из амбара и повели по тропе к лестнице у берега.

Фермерский дом

Ферма представляет собой хорошо сложенное деревянное строение 20 на 40 футов. Стены выкрашены в тёмно-зелёный цвет. Крыша покрыта деревянным тёсом. Имеется второй вход сзади и небольшие рифлёные окна в каждой комнате. Внутри деревянный пол, большая жилая комната с потолком в шесть футов и камин.

Узкий коридор ведёт мимо небольшой спальни на кухню в задней части. Здесь нет внутренних дверей. Огромный камин занимает большую часть кухни и становится ясно, что пищу готовят как внутри, так и снаружи дома за столами.

Улики. Двери и окна выбиты. Очевидны следы борьбы по всему дому: сломанная и разбросанная мебель. Тару говорит, что ничего не пропало, даже ценные предметы. Можно заметить засохшие пятна крови на полу и стенах, хотя они и небольшие.

Окровавленный топор с обломанной деревянной ручкой вбит в стену рядом с входной дверью под необычным углом. Проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13 подскажет, что владелец топора знал о невысоких потолках в доме и бил наотмашь. Кровати не застелены (очевидно, что напали, когда хозяева спали) и камин давно остыл.

Грубо сделанная сломанная дубинка валяется на кухонном полу. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 11 показывает, что она сделана из дерева, которое часто растет на болотах, но также и на берегах рек.

На деревянном полу глубокие царапины от когтистых ног.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 показывает, что по меньшей мере одного человека или другое существо было вытащено через заднюю дверь и далее к реке по пути Ренонов.

Сокровища. В спальне под половицей находится маленький сундучок, чтобы его найти, потребуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15. В нем 10зм, 22см, 52мм. Также в нем серебряное ожерелье с ограненными агатами стоимостью 20зм.

Прочие зоны

Курятник. В курятнике находится с дюжину кур, которые подымают страшный гвалт, если туда войти. Ящеролюды их проигнорировали, поэтому следов здесь нет.

Дом Тару. Грубо сделанный деревянный дом Тару представляет собой одну комнату 10х10 футов с маленьким окном рядом с входной дверью. Дверь выломана, но поизносившийся стол и стулья не потревожены. Кровать перевернута, как будто кто-то проверял, нет ли под ней кого. Ничего не пропало.

Северное поле. На северном поле пробиваются первые зеленые побеги после весеннего посева зерновых. На южной оконечности, рядом с амбаром, находится предназначенный для запрягания в вола плуг.

Южное поле. На южном поле показались первые побеги овощей. Три четких набора когтистых следов ведут отсюда через поле и к ферме Алйинов на юге.

Колодец. Колодец неглубокий и обложен камнем. С дюжину побитых деревянных ведер валяются рядом с колодцем поблизости от потертой веревки.

Ферма Алйинов

Если персонажи решат обследовать ферму Алйинов, они обнаружат, что пара (Валос и Джиннс) пропала. Тару описывает их как молодых людей, которые унаследовали ферму и въехали сюда только несколько месяцев назад.

Местности они особенно не знают. На ферме небольшой старый дом типа того, что у Ренонов, но в более плохом состоянии.

Похоже, что в него тоже вломились, внутри видны следы борьбы. Но при этом не видно, чтобы кого-то тащили по полу, как в предыдущем случае (на самом деле их просто унесли).

При обыске при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 обнаруживается сломанная барабанная палочка среди разбросанных по полу вещей. Тару подтвердит, что она принадлежит не Алйинам. Поле Алйинов засажено лишь частично. Тару говорит, что из-за болезни они поздно принялись за посевные.

В доме нет ничего ценного. Полуразвалившийся деревянный амбар стоит открытым, а буйвола очевидно увели по тропе к дороге и реке.

Ферма Тралио

Если персонажи обследуют ферму Тралио, они обнаружат небольшое стадо внутри и снаружи большого пастбища. Находившаяся на пути от дороги к дому часть ограды сломана. Внутри ограды все еще находится большой бык, который пристально смотрит на всех проходящих мимо. Если персонажи атакуют его или просто войдут на пастбище, бык атакует первого вошедшего.

Используйте параметры **гигантского козла**. Животное можно успокоить успешной проверкой Мудрости (Уход за животными) Сл 10. При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12 можно заметить запекшуюся кровь на рогах быка.

В бок быка воткнуто три маленьких дротика из дыхательной трубки (неудачная попытка усыпить его). Кровавый след ведет к Фермерскому Пути и далее к реке. Ящеролюды на этом пока остановились, но планируют вернуться сегодня ночью.

Семья Тралио (Хиллу и Герона) также пропали, а в их дом и амбар вламывались, примерно как и к Ренонам. Тару говорит, что Тралио регулярно торговали скотом с местными фермерами. Он присматривал за их фермой, когда они отсутствовали, и иногда помогал с коровами.

Гравистая отмель

Герои могут обнаружить следы чего-то большого, что причаливало здесь (требуется успешная проверка Интеллект (расследование) Сл 15). Также можно заметить грязные отпечатки ног и небольшой след из крови, ведущие от лестницы на ферму Тралио (проверка Мудрости (Восприятие), Сл 12).

Любой, кто обыщет мелководье, обнаружит флягу, сделанную из тыквы и зажатую между камнями. Она пуста, но пахнет из неё неприятно. Проверка Мудрости (Медицина) Сл 15, покажет, что там был какой-то яд. В действительности её уронил один из ящеролюдов, когда пытался затащить скот на плот.

Двигаемся дальше

К этому моменту персонажи должны были понять, что всё указывает на ящеролюдов, и направиться к болоту.

Также персонажи могут догадаться, что ящеролюды планируют вернуться сегодня на ферму Тралио. Если они решат не дожидаться этого, они, вероятно отправятся в болото.

Вам надо будет определить, сколько заняло расследование, и сколько времени остается до заката. Персонажи могут решить переждать ночь на ферме и выдвигаться с рассветом, либо могут отправиться прямо сейчас и разбить лагерь рядом с или прямо в самом болоте. На закате начинают бить барабаны, и их слышно всю ночь. Смотри секции «Барабаны» и «Засада Закат-Закат».

Тару совершенно не желает преследовать похитителей в болото. Он говорит, что останется на фермах присматривать за оставшимся скотом и закрыть все постройки. К ночи он возвращается обратно вдоль реки.

Ближе к вечеру начинается холодный дождь, который не перестает всю ночь до самого рассвета. Идя вдоль реки, партия периодически натыкается на мертвую свинью или корову, но людей не попадается.

Путешествие в болото

Когда партия решит отправиться от ферм в болото, пусть игроки скажут, чем по пути будут заниматься персонажи. Каждый из персонажей должен выбрать одно из следующих действий, которым он будет заниматься в дополнение к тому, чтобы помогать шестами направлять лодку. Для более подробной информации смотри Главу 8 в базовых правилах или Книге Игрока.

- **Быть настороже:** Если персонаж занимается этим, то он может использовать свою пассивную Мудрость (Восприятие), чтобы высматривать потенциальные опасности.
- **Навигация**: Персонаж старается найти самый быстрый путь вниз по течению. Если персонаж делает успешную проверку Мудрости (Выживание) Сл 15, время в пути сокращается до 3/4 от обычного.
- **Наносить местность на карту**: Это может быть важно, если персонажам придется разделиться или отойти в сторону от реки. Без карты есть вероятность, что они потеряются.
- **Выслеживание**: Путешествуя по земле или воде, персонаж может пытаться продолжать отслеживать ящеролюдов. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 12, делаемая каждые 6 часов, позволяет не потерять след, в итоге приводя к Кольцевым Островам и Острову Короля Ящеров.

Время и расстояние путешествия. Окраина Сумерчного Болота находится примерно в семи с половиной милях вниз по течению. По реке Транк сплавляться достаточно легко, на ней нет порогов и стремнин. Некоторые участки в ней глубже, чем другие.

Если персонажи используют лодку, первые пять миль проходятся за два часа. В последние две мили течение сильно замедляется и по реке, кажется, можно передвигаться вечно. Отсюда до северной оконечности болота придется двигаться еще два часа.

Если персонажи попробуют идти пешком, путь займёт около 20 часов из-за сильно пересечённой местности. Если персонажи вдруг раздобыли лошадей время сократится до 15 часов. Тем не менее, в самом болоте лошади будут совершенно бесполезны. Тару обратит на это внимание персонажей.

Барабаны

Барабаны ящеролюдов используются для передачи информации и запугивания. Из-за необычного соревнования Тростульграэля, в барабаны бьют без остановки каждую ночь. Разные ритмы передают разные сообщения.

Ящеролюды, заслышав барабаны, становятся смелее. Каждый из них получает преимущество на одну атаку или спасбросок за бой.

Барабаны становятся громче по мере приближения персонажей к болоту. Также партия замечает, что на отдалении слышны и другие, более тихие барабаны. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 показывает, что это не просто хаотичная игра на музыкальном инструменте, а способ коммуникации между ящеролюдами. Конкретно, бой сигнализирует о начале и окончании охоты каждую ночь, а также об отбытии и прибытии грабительских отрядов ящеролюдов,

- **Начало**: четыре отчётливых, громоподобных удара эхом прокатываются по болотам и прилегающим землям. Местные жители в панике баррикадируются в домах.
- **Бой барабанов:** гром от барабанов раскатывается непрерывным низким гулом, перемежаясь с ритмом коротких ударов.
- **Окончание**: на рассвете бой барабанов заканчивается тремя медленными и двумя быстрыми ударами.

Игра на племенных барабанах создаёт подходящую напряжённую атмосферу и повышает боевой дух воинов.

Засада Закат-Закат

Ящеролюды начинают следить за партией после заката. Сообразительные и наблюдательные приключенцы могут заметить их присутствие до того, как они нападут. Вечером за партией начинает следить шестеро **ящеролюдов**. Описание засады необходимо будет адаптировать к конкретным обстоятельствам, в которых она происходит. Вероятные сценарии:

- Герои остались на ферме Тралио, чтобы устроить засаду или проследить за ящеролюдами, когда те вернутся за скотом
- Герои остались на других фермах ночью и были обнаружены разведчиками ящеролюдов
- Герои путешествуют вниз по реке, но на ночь разбили лагерь у или в лодке
- Герои добрались до болот, и встали там лагерем.

Если они позаботятся о том, чтобы укрыть лагерь, то они не должны быть обнаружены двумя разведчиками **ящеролюдов**. В противном случае разведчики используют Ловкость (Скрытность), чтобы подкрасться к лагерю после захода солнца. Если их не обнаружат, то они тихонько покинут лагерь и вернутся позже с остальными налётчиками.

Если разведчиков убьют, то остальные отправятся на их поиски через час. Если персонажи заметят разведчиков, то у них будет преимущество, чтобы заметить прибытие остальных.

Ящеролюды-налетчики из Сумеречных Топей

Налетчики, намеревающиеся взять жертву в плен, также носят с собой сеть или духовую трубку вдобавок к атакам, перечисленным в их статблоках.

Сеть. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна средняя или маленькая цель. Попадание: цель опутана и падает ничком.

Духовая трубка. Дальнобойная атака оружием: +2 к

попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 1, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 или получает урон ядом 1к4 и становится отравленной на один час.

Ночная засада

Главная цель Закат-Закат - обезвредить персонажей. Ящеролюды отступят во тьму или в реку, если они явно слабее или если они потеряют половину из их числа. Они атакуют после заката, в момент, когда вы сочтете что персонажи будут наименее этого ожидать.

Освещение. Из-за дождя никакого освещения нет кроме тех источников света, которые могут быть у персонажей. Либо дело может происходить в сумерках, если атака случится прямо после заката или перед рассветом. У ящеролюдов при себе есть факелы, но во время засады они их не зажигают.

Звук. Барабаны продолжают звучать всю ночь, усиливая ящеролюдов; смотри секцию «Барабаны».

Погода. Сильный дождь делает все поверхности скользкими либо вязко грязными (считайте их труднопроходимой местностью) и еще более уменьшает видимость. **Проверки Ловкости (Скрытности) делаются с преимуществом.**

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- Очень слабый или слабый отряд: уберите одного ящеролюда
- Сильный отряд: добавьте одного ящеролюда
- Очень сильный отряд: добавьте двух ящеролюдов

Последовательность событий

План ящеролюдов следующий:

- Нападать с разных направлений, включая неожиданную атаку со стороны воды.
- Обездвиженных персонажей тащат к реке и в воду. Далее их отвозят к плоту, который находится ниже по течению. Пленников связанными сажают на бревенчатый плот, при этом связывают им руки и ноги, а также привязывают к самим бревнам. До наступления рассвета ящеролюды отправляются в болото.
- Они отступают к реке и в нее, если теряют половину отряда и более.

Тактика на суше

Если засада происходит на суше вдали от воды, ящеролюды оставляют плот у берега, чтобы можно было к нему быстро вернуться, но прячут его из виду. Они делятся на пары, кроме четверых, которым поручены похищения.

Они пытаются выманить цель в сторону от основной группы. Они подкрадываются как можно ближе, а потом начинают атаку со всех сторон. Если персонажи не в помещении, ящеролюды стреляют из духовых трубок дротиками, смазанными усыпляющим ядом.

Ящеролюды бросаются к своей цели, накидывая на нее сеть. Если персонажи в здании, то ящеролюды долбят в дверь деревянными дубинами и стреляют в открытые окна.

Тактика на воде

Если засада случается на лодке, в реке или на берегу реки, ящеролюды пытаются использовать воду себе на пользу.

Они оставляют плот ниже по течению как можно ближе так, чтобы его не было видно. Они плывут под водой, чтобы окружить лодку либо расположиться параллельно берегу с учетом ограничений глубиной воды. Затем они внезапно выпрыгивают из-под поверхности, начиная атаку, немедленно стреляя из духовых трубок в ближайшую видимую цель.

Четверо похитителей пытаются влезть в лодку или, если дело происходит на суше, накидываются на цель из темноты.

Сокровища

Ящеролюды вооружены дубинками, духовыми трубками, отравленными дротиками, грубо сделанными сетями, и при себе у них какие-то личные вещицы, не представляющие ценности. При себе у них полупустой калебас (сосуд из бутылочной тыквы) с транквилизирующим ядом, там его хватит еще на шесть доз. Их сигнальный барабан размером с пол-бочки и барабанные палки к нему остались на бревенчатом плоту.

Развитие событий

Если ящеролюдам удастся захватить одного или более персонажей, бой превращается в погоню. Она может представлять собой гонку между лодкой и плотом, при чем ни то, ни другое особой скоростью или маневренностью не отличается.

Ящеролюды продолжают плыть сами, толкая плот в нужную сторону. Если им удается уйти, они направляются к Острову Короля Ящеров, который находится в нескольких часах пути.

Позвольте игрокам быть креативными в разработке плана выслеживания похитителей и спасения захваченных товарищей. Если ящеролюды повержены, выжившие бегают вниз по реке и возвращаются в деревню Закат-Закат.

Ящеролюды, которых захватили, поначалу отказываются выдавать какую-нибудь информацию, но реалистичная угроза (или успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15) заставит их говорить. На Всеобщем они не говорят.

Они говорят, что лидеры кланов приказали им похищать людей и скот, чтобы годить Тростульграэлю и стать королем всех ящеролюдских кланов в Сумеречных Топях. Если спросить у них об ориентирах, то получишь расплывчатые указания в центр болота. Если персонажи пытаются подкупить их или силой заставить привести их к местоположению жертв похищений, ящеролюды охотно поведут их в болото. Они приводят партию на территорию Закат-Закат, ожидая, что патруль клана устроит засаду на персонажей.

Часть 2: В Сумеречные Топи

Персонажи отправляются в болото, чтобы вступить в схватку с ящерами-похитителями и спасти пропавших фермеров.

Путешествие по болоту

Когда партия доберется до окраины Сумеречных Топей, пусть игроки выберут, чем будет заниматься персонаж. Каждый персонаж должен выбрать одно из нижеприведенных занятий, которое он будет выполнять в добавок к тому, чтобы помогать вести лодку шестом. Смотри Главу 8 в базовых правилах или Книге Игрока.

- **Быть на страже**: Занимающийся этим персонаж может использовать свою пассивную Мудрость (Восприятие), чтобы следить за опасностями.
- **Навигация**: Персонажи могут помогать Тару находить кратчайший путь через болота. При успешной проверке Мудрости (Выживание) Сл 15, время путешествия сокращается до 3/4 от обычного.
- **Картография**: Это может быть жизненно важно, если Тару убьют, нокаутируют или похитят. Без карты персонажи могут потеряться.
- **Выслеживание**: Путешествуя по земле или воде, персонаж может пытаться продолжать отслеживать ящеролюдов. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 12, делаемая каждые 6 часов, позволяет не потерять след ящеролюдов, в итоге приводя к Кольцевым Островам и Острову Короля Ящеров.

Поиск в болоте

Река Транк разливается и течет между множеством мелких островов, кочек и густой растительности. В утренние часы тут часто бывает туман. Днем болото полностью оправдывает свое название, ветви высоких деревьев создают густой навес, что создает внизу сумерки как в вечернее время.

Путешествие днем опасно, а ночью вообще верный способ привлечь нападение. Смотри секцию «Опасности болота». Обыскать болото такого размера - непростая задача, но у персонажей есть некоторые улики.

- Периодические успешные проверки Восприятия Сл 13 и пассивное Восприятие позволяют обнаружить предметы одежды, побрякушки и прочие предметы, оброненные похищенными, и эти следы ведут вглубь болота.
- Срочность их соревнования вынуждает ящеролюдов быть менее скрытными и осторожными, чем обычно. Персонажи могут обнаружить свежие следы или увидеть ящеролюдов вдалеке, только чтобы, дойдя до того места, где прошмыгнул ящер, обнаружить, что он давно убежал.
- Персонажи могут наткнуться на пару ящеролюдов, или их может обнаружить патруль. Персонажи, войдя в болото, попадают на территорию клана Закат-Закат, но могут перейти на территорию клана Корень-Вода к югу или Ил-Болото, если углубиться в болото на две мили.
- Скрытные персонажи могут попытаться проследить за патрулем или захватить его и допросить о похищениях.
- Спустя несколько часов поисков, персонажи обнаруживают плот. Смотри секцию «Плот пленников».
- В ночное время грохот барабанов как маяк ведет прямо к Кольцевым островам. Если персонажи пока не заметили, то теперь должны заметить менее громкие барабаны других кланов и групп похитителей, но эти барабаны всегда вдалеке и в другом направлении.

Опасности болота

Опасности в болоте грозят всегда, но ночью справиться с ними должно быть сложнее. Эти опасности должны делать путешествие трудным и опасным, но не невозможным.

Местность. Большая часть болота - труднопроходимая местность. Путешествие замедляется переплетением древесных корней, отмелями с густыми водорослями и осокой, вязкой грязью, неожиданно попадающимися глубокими ямами с водой, и просто кустами. В некоторых местах придется идти по воде или перетаскивать лодку на руках.

Освещение. Сумеречная атмосфера считается тусклым светом днем. Во время дождя становится еще темнее.

В некоторых местах прямые солнечные лучи пробиваются через кроны, создавая небольшие оазисы света. В таких местах ящеролюды иногда останавливаются погреться не солнце в холодные дни.

Погода. Дождь заканчивается ранним утром, и небо медленно проясняется. Ночью температура невысокая, и днем также прохладно. Не замерзнуть в такую погоду тяжело, особенно для насквозь промокших персонажей. Развести огонь в болоте сложно, но не невозможно, хотя большой костер привлечет внимание.

Обитатели. В болоте водится много всяких насекомых, зверей и рыб. По желанию вы можете использовать любые из них для создания дополнительной атмосферы, например, раздражать персонажей роями кусачих (но в остальном безвредных) насекомых, или упавшей в лодку с дерева змеей. Гигантские жабы и прочие монстры попадаются реже.

Гигантские жабы

Самые опасные существа, с которыми персонажи сталкиваются в болотах - это две **гигантские жабы**. Примерно через час путешествия по болотам, они проходят через местность, где в высокой траве прячутся монстры. Разнообразив деталями, можно сделать эту встречу практически в любом месте болота, в любое время суток, хотя и стычка должна произойти только один раз.

> Вы следуете сквозь болота мимо стен из густых зарослей высоких и широких листьев зелено-коричневой травы, создающих лабиринт. Из-за зарослей кажется, что лодка идет по зеленым коридорам. Повороты неожиданно открываются то с одной, то с обеих сторон. Медленное течение ведет вашу лодку.
>
> Даже шестифутовые персонажи стоя на лодке едва могут разглядеть что-то над верхушкой зарослей, которые с шелестом колышутся на сильном ветру. Растения растут вдоль всего мелководья, а сам канал всего несколько футов глубиной.

Герои могут заметить скрывающихся жаб, проплывая мимо (проверка Ловкости (Скрытность) для жаб). Те, кто прошли проверку, успевают заметить их, остальные же застаны врасплох.

Первая жаба сидит в густой траве и использует длинный язык, чтобы схватить одного из персонажей в лодке и утащить его в заросли, он просто исчезает из поля зрения остальных[1].

Мастер должен обыграть внезапность и шок персонажа, которого тащат по траве к какому-то неизвестному монстру. Течение продолжает нести лодку дальше, даже если персонажи прекращают грести. Вторая жаба сидит на следующем перекрёстке, готовая утащить следующего героя.

1 В статах у жаб такой способности нет, но она классная, поэтому почему бы и нет.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- Очень слабая группа: убрать одну жабу, у другой оставить 27 хитов.
- Слабая группа: каждая жаба имеет 27 хитов.
- Сильная группа: добавить одну жабу.
- Очень сильная группа: добавить одну жабу, каждая жаба имеет 51 хит.

Развитие событий

Если лягушка хватает и заглатывает персонажа, она ускакивает в воду как можно скорее. Если жаба теряет более половины хитов, то она тоже убегает.

Сокровища

У жаб нет сокровищ, но беглый поиск в мелкой воде вокруг места засады обнаруживает скелеты менее удачливых халфлингских путешественников, а также их испорченное оружие, сумки и рюкзаки, в которых в общей сложности 53зм, 39см и 24мм.

Плот пленников

После примерно 4 часов, проведенных в болоте, персонажи сквозь деревья вдалеке видят трех **ящеролюдов** и одного **ящеролюда-шамана**, везущих пленников на плоту. Персонажей пока не заметили и не заметят, если они не будут привлекать к себе внимание. Это столкновение может произойти в любое время суток. Ночью ящеролюды будут освещать себе путь факелами.

Какое-то движение привлекает ваше внимание. Вдалеке сквозь чащу старых деревьев вы различаете гуманоидные фигуры, скорее всего ящеролюдов, ведущих длинный плот. Кроме этого, на плоту сидит еще несколько гуманоидов, но трудно различить, кто они такие. Ведущие находятся о пояс в воде, и они расположены перед плотом, по бокам и сзади плота. Они, похоже, не заметили вас.

Персонажи вероятно быстро поймут, что на плоту пленники. Ящеролюды везут их на Остров Короля Ящеров, до которого еще примерно час пути. Восьмеро ведут плот, а еще двое идут в стороне, высматривая опасности и другие кланы.

Ящеролюды принадлежат к тому клану, на территории которого находятся персонажи, скорее всего клана Корень-Вода. Если они находятся в землях клана Грязь-Болото, то ящеролюды вооружены.

У персонажей несколько вариантов:

Проследить. Если персонажи следуют за плотом, им придётся делать проверки Ловкости (Скрытности) каждые 15 минут, или иными словами четыре раза до достижения Кольцевых Островов. Если их обнаружат, то ящеролюды начинают толкать плот быстрее, а двое их разведчиков и двое из ведущих плот остаются, чтобы задержать персонажей.

Напасть и спасти. Если персонажи атакуют ящеролюдов, то у них есть примерно 10 минут на планирование, пока их не заметят. Чтобы устроить засаду персонажи должны будут сделать проверки Ловкости (Скрытности).

Если ящеролюдам удастся обнаружить персонажей, то они отступают с плотом, а задержать персонажей остаются два разведчика и два других ящеролюда. Если персонажам удастся устроить засаду, то все ящеролюды кидаются в бой и не отступают, бросив плот, что бы ни случилось. Если им удастся отбить нападение персонажей, то они в ускоренном темпе постараются доставить груз на Остров Короля Ящеров.

Если персонажам удастся перебить ящеров, у них на руках окажется полный плот похищенных. Среди них три человека мужчины, два человека женщины, три женщины халфлинга и два мужчины дварфа. Если персонажам удастся освободить пленников во время битвы, то дварфы, два человека и один халфлинг присоединятся к сражению (используйте параметры **обывателей**).

У них всех мелкие травмы от похищения, но ничего страшного. Они рассказывают персонажам все, что знают, восполняя пробелы в информации о произошедшем. Подробности об их отыгрыше и том, что они могут рассказать, приведены в секции «Рассказ Ролка», ниже.

Похищенные могут использовать плот, чтобы самостоятельно выбраться из болот. Они будут благодарны за оружие, но могут наделать дубинок из подручных материалов. Им не нужно сопровождение, но путь опасен, так что, вполне возможно, персонажи попытаются отговорить их. Они предложат прятаться где-то поблизости, пока герои не подберут их на обратном пути, чтобы сопроводить. Нехотя, пленники могут согласиться на это.

Переговоры. Хоть это и маловероятно, но персонажи могут попробовать договориться с ящеролюдами, или подкупить, или запугать. Если запугивание удаётся, то ящеролюды бегут, спасая свои жизни. Переговоры - явно плохой выбор. Ящеролюды видят в героях весьма желанные жертвы и не будут терять времени чтобы попытаться схватить хотя бы одного персонажа. Смотри «Атака и спасение» выше.

Рассказ Ролка

Ролк - разговорчивый дварфийский торговец, который очень благодарен за свое освобождение. Дварфов (Ролка и Ника) схватили три дня назад, когда они путешествовали по Фланскому Тракту. Остальные захваченные - с соседних ферм. Ролк немного понимает на драконьем языке и может рассказать, что он понял о происходящем из переговоров ящеролюдов.

- Среди кланов ящеролюдов ведётся какое-то соревнование, победителем которого становится клан с наибольшим количеством пленников. Оно началось с боем барабанов десять дней назад и, кажется, закончится через пару ночей.
- Ролк ничего не знает ни про приз, ни про дракона.
- Почти все полагали, что орудует только один клан ящеролюдей, а не три. Он знает их названия.
- Барабаны каким-то образом управляют своими кланами.
- Перед тем, как начался этот конкурс, было какое-то свирепое нападение на деревни ящеролюдей и был убит какой-то могущественный ящерочеловек по имени Чешуелом.
- Ящеролюди постоянно сетуют на то, что не могут съесть никого из пленников до окончания конкурса.
- Ящеролюди вели пленников целенаправленно к какому-то месту несколько дней. Ролк, предполагает, что их ведут к Острову Короля Ящеров где-то в Кольцевых Островах.

Сокровища

У ящеролюдей нет ничего ценного, только дубинки, дыхательные трубки и дюжина отравленных дротиков.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- Очень слабая или слабая группа: убрать одного ящерочеловека.
- Сильная группа: добавить одного ящерочеловека.
- Очень сильная группа: добавить двух ящеролюдей.

Кольцевые Острова

Они названы так из-за своего расположения и происхождения. Большой, медленно движущийся по спирали водоворот в одном из самых глубоководных каналов Сумеречных Топей выстроил острова кольцом. Племя Грязь-Болото живёт на островах вокруг Королевского Острова.

Внешние острова

Тростульграэль разрушил и сжёг половину домов Грязь-Болото. Около 40 выживших временно покинули жилища на северном и западном островах и отступили в уцелевшие южные деревни. Персонажи прибывают на заброшенные острова.

> Впереди вы видите ряд лесистых островов среди просторов мутной воды. Медленное течение кажется вращается вокруг них, как огромный водоворот. Кроны растущих из воды деревьев продолжают полог леса, начинающийся на суше. Неровный ряд деревянных хижин, построенных частично над водой, идет линией по берегу каждого остров. Многие из них разрушены или повалены и выглядят заброшенными.

Ночью барабаны отчётливо и громко звучат из центра островов. Персонажи получают преимущество на проверку Ловкости (Скрытность), когда гремят, заглушая другие звуки, барабаны.

Персонажи с острым зрением могут рассмотреть детали повреждения хижин издалека. Прочитайте или перескажите следующее, когда они приблизятся к островам.

> Подплыв поближе, становится очевидно, что некоторые хижины были просто опрокинуты и раздроблены. Огромные бревна были сломлены словно спички. Некоторые постройки уничтожены странным образом: остатки демонстрируют признаки растворения или гниения.
>
> В глубине острова вы замечаете пару развивающихся на ветру крылатых чучел, которые висят высоко в ветвях деревьев. Силуэт большого и мощного ящерочеловека появляется из-за деревьев. Он высоко подпрыгивает и срывает их. Приземлившись он бросает их на землю и растаптывает. Затем он скрывается в темноте.

Молодой король ящеролюдей, Топекоготь, ломает чучела дракона, сделанные выжившими членами клана в честь Тростульграэля. Он находится слишком далеко от героев, но если они попытаются сделать быструю атаку или зажгли яркий источник света, то он пытается скрыться в растительности.

Увидев Топекогтя впервые, кто-нибудь из персонажей, кто хорошо знаком с ящеролюдьми, может предположить, что видит кого-то из королевских кровей. Эти особи умнее и сильнее других ящеролюдей.

Острова демонстрируют прямые доказательства нападения Тростульграэля. Если персонажи высадятся здесь и исследуют остатки, то они не встретят живых ящеролюдей, но они обнаружат тела некоторых их них в разрушенных хижинах. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 покажет, что тела и хижины частично растворены какой-то сильной кислотой.

Исследование жилищ обнаружит некоторое простое оружие, щиты и другие вещи, типичные для примитивной деревни. Если персонажи обыщут разрушенные чучела, то выяснят, что это были грубые чучела драконов.

Остров длинный, но имеет всего около 100 футов в поперечнике. На другом берегу персонажи обнаружат ещё несколько разрушенных хижин. За ними они могут заметить Остров Короля Ящеров в центре огромного водоворота. Если герои преуспеют в групповой проверке Мудрости (Выживание) Сл 15, то они могут проследовать по следам Топекогтя, которые приведут к Острову Короля Ящеров, где след теряется в воде.

Топекоготь

Топекоготь - молодой и амбициозный законный король ящеролюдей. Он смог избежать смерти и теперь скрывается уже несколько дней, залечивая свои раны. Он планирует вернуть власть, сорвав конкурс дракона. Он терпеть не может Тростульграэля и не позволит кланам работать и поклоняться ему. Топекоготь разрушает чучела дракона из-за чувства досады, а также чтобы напомнить ящеролюдям, кто здесь на самом деле главный.

Топекоготь в итоге замечает слежку и начинает сам скрытно наблюдать за приключенцами. Он прячется в воду, если его обнаруживают. Он скрывается и выжидает какого-либо удачного стечения обстоятельств, чтобы воспользоваться им и сорвать конкурс.

Остров Короля Ящеров

Когда персонажи впервые увидят остров, прочитайте или перескажите следующее.

> В центре массивного, медленно закручивающегося водоворота расположен длинный остров, который больше и выше с одного из концов. Со своего местоположения вы можете заметить два отдельных лагеря ящеролюдей.
>
> В каждом из лагерей видно потрёпанные знамёна с различными символами на них. Вы так же можете заметить вершину третьего знамени за группой из шести массивных барабанов в центре острова. Разрушенные деревянные хижины и грубые укрепления расположены на невысокой насыпи вокруг барабанов и спускаются ниже к воде.
>
> Две большие деревянные клетки, сделанные из сучьев деревьев, возвышаются в каждом лагере. В одной, по-видимому, содержат пленников, а в другой, судя по звукам, держат скот. Каждая клетка имеет высокие столбы с крылатыми чучелами, похожими на те, что были на внешнем острове.

Около десятка ящеролюдей патрулируют каждый лагерь. Некоторые из них охраняют клетки, в то время как другие работают на больших плотах у воды. Они больше следят за другими лагерями, нежели за обстановкой вокруг.

Если персонажи прибывают на остров ночью, то гром барабанов заглушает большую часть звуков и делая речь проблематичной. Барабаны пульсируют голубым светом при каждом ударе. Это побочный эффект небольшой магии, существенно увеличивающей громкость звука. Этот свет освещает весь остров.

У каждого клана свой лагерь на оконечностях Y-образного острова. Бывшие хижина короля и его приближённых лейтенантов и телохранителей теперь представляют собой груду дерева и мусора. В центре стоит шест с наполовину растворённым черепом Чешуелома как напоминание о судьбе тех, кто выступал против дракона.

Насыпь, окруженная барабанами, - это нейтральная территория. Кланы только доставляют пленников к собственному лагерю. Они хорошо охраняются от кражи по пути со стороны других кланов.

Лагерь клана Грязь-Болото находится на северо-восточном плече, Корень-Вода на юго-востоке и Закат-Закат обосновались на западе. Каждая группа включает в себя десяток ящеролюдей плюс обычного среднестатистического ящеролюда, который стал предводителем клана и претендует на пост короля.

Есть по три-четыре плота на берегу каждого лагеря. Клан Грязь-Болото вооружён примитивными ме-

чами, щитами и копьями. У остальных кланов такое вооружение имеет только военачальник и шаман[2].

В клетках клана Грязь-Болото находится 18 людей и сильных сердцем полурозликов и 25 голов различного скота. У Закат-Закат 12 людей и лесных эльфов, наряду с 32 единицами скота, в основном крупного.

Корень-Вода заточили в клетки 10 сильных сердцем полурозликов и щитовых (горных) дварфов, а так же 14 голов скота.

Герои могут занять себя планированием своих действий. Покажите им карту Острова Короля.

Они могут дождаться темноты или рассвета в зависимости от их плана.

Клетки расположены друг от друга достаточно далеко, что делает сложной задачей освобождение всех трёх групп пленников . Спасение же скота, скорее всего, вовсе невозможно из-за недостаточного числа плотов и времени. Тем не менее, есть некоторые обстоятельства, играющие на руку приключенцам, хотя они могут сначала и не осознавать их.

- Кланы не помогают друг другу защищать пленников.
- После того, как пленников освобождают, около половины из них начинают сражаться с ящеролюдьми (как обыватель), в то время как другие бегут к плотам. Общая сила приключенцев значительно растёт с каждым освобождённым. Мастер должен обрабатывать все действия, кроме действий персонажей, кинематографично.
- Если персонажи побеждают Топекогтя, то остальная часть ящеролюдей убегает, оставив остров.
- Барабанщики продолжают бить до тех пор, пока не появляется Топекоготь или на них не нападут.

Сокровища

Клан Грязь-Болото имеет тайник с сокровищами в украденных старых сумках, он хранит это в хижине бывшего короля, Чешуелома. Если герои обыскивают их хижины, то они могут найти клад. Он включает в себя 6 пм, 196 зм, агат стоимостью 100 зм и баночку Кеотомской мази на 3 порции.

Переворот Топекогтя

Сразу после того, как вмешиваются авантюристы, Топекоготь выходит из укрытия в воде и быстро убивает потенциального лидера клана Грязь-Болото, предпочтительно на виду у героев. После этого стража клана начинает выполнять его приказы.

И тогда Топекоготь ведёт их на соседний клан (с которым не сражаются герои, или по крайней мере сражается наименьшее их количество). Часть атакованного клана борется с ним, другая переходит на его сторону. Если герои будут действовать быстро, то они успеют освободить пленников во время войны между кланами.

После того как все выжившие ящеролюди переходят под контроль Топекогтя, он обращает атаку на персонажей. Если они атакуют его лично, он обороняется.

Ящеролюди преследуют персонажей до границ Кольцевых Островов, там Топекоготь возвращается обратно, чтобы закрепить свою власть. Большинство пленников сбегает, что вполне его устраивает.

Касаемо ящеролюдей

На текущий момент, есть несколько вариантов как герои могут поступить:

- **Вернуться и задать трёпку ящеролюдям в надежде прогнать их.** Это самый опасный вариант: не стесняйтесь менять ход боя как вы считаете нужным. Племена будут бороться между собой, но при этом будут стараться победить персонажей в надежде заработать славу для своего клана таким образом.
- **Ведение переговоров.** Ролк может помочь с этим, если никто не говорит на драконьем. Можно вознаградить сообразительных персонажей, например, сделав, финальную битву проще, если союзные с персонажами племена выступят вместе против Грязь-Болото.
- **Скрытность и убийство.** Прокравшись, освободив пленников, и устранив ключевых бойцов среди ящеролюдей, партия может сформировать значительную силу, способную обратить ящеролюдей в хаос.
- **Герои могут придумать что-нибудь ещё.** Ролк поддержит их, если идеи окажутся правдоподобными.

Независимо от действий, персонажи должны столкнуться с Топекогтем и некоторыми из его подчинённых. Рассказывайте игрокам о происходящем вокруг дерущихся с Топекогтем персонажей, пока Топекоготь не будет побеждён или партия не проиграет.

Если персонажи решат ринуться в бой, то они сталкиваются с Топекогтем (параметры **короля ящеров**), **шаманом ящеролюдей** и двумя **ящеролюдами**.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- Очень слабая группа: убрать шамана и одного ящеролюда.
- Слабая группа: убрать шамана и добавить ящеролюда.
- Сильная группа: у Топекогтя 102 хита.
- Очень сильная группа: у Топекогтя 102 хита и добавить ящеролюда.

Побег и последствия

С потерей лидеров клана и, возможно, смертью Топекогтя, остальные ящеролюди не имеют ни желания, ни причин возвращать беглецов. Большая часть пленников боится болотных чудовищ. Дорога домой займёт много часов, но в конце концов герои выведут плоты из болот и далее вверх по реке. Но персонажи должны понимать, что главная опасность - дракон, осталась.

Они могут предположить, что срыв конкурса и убийство такого числа ящеролюдей за последние две недели позволит не беспокоиться о них некоторое время. Несколько пленников, которые знают драконий, рассказывают, что через несколько дней должен вернуться Тростульграэль и выбрать лидера кланов, а затем устроить пир, где главным блюдом и были бы наши пленники.

Они так же сообщают и ту информацию, что должен был сообщить Ролк, если было что-то упущено. Теперь, Тростульграэль, может выплеснуть свой гнев не только на ящеролюдей. Персонажи получают всё обещанное золото и свитки, когда они возвращаются с некоторыми пленниками в «Трактир на перекрёстке».

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество

2 Обратите внимание, что параметры лизардменов не отражают эти особенности, поэтому вам надо будет самостоятельно их учесть.

персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Король ящеролюдей	1100
Шаман Ящеролюдей	450
Гигантская жаба	200
Крокодил	100
Ящерочеловек	100

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Исследование ферм	75
Спасение пленников на плоте	50
Спасение пленников на острове	50
Переговоры с ящеролюдьми	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 600 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 750 опыта.

Сокровище

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Монеты на ферме Ренонов	12
Ожерелье с фермы Ренонов	20
Кошель с монетами хафлинга	57
Тайник клана Грязетопи	256
Награда Ролка	100
Награда Ромсана	50

Кеотомская мазь

Чудесная вещь, редкая

В сосуде из алого цвета содержится вещество на 3 применения. По окончании предмет удаляется из списка магических вещей.

Описание можно найти в базовых правилах (кратко действие: одна доза мази, применённая внутрь или наружно, восстанавливает 1к8+2 хита, излечивает от любой болезни и отравления)

Свиток огненного шара

Свиток, редкий

В этом свитке содержится одно заклинание огненного шара. Его описание можно найти в базовых правилах или Руководстве Мастера Подземелий.

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Каждый лист записей персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому он достанется.

Слава

Все представители фракций зарабатывают одно очко славы за участие в этом приключении.

Представители **Изумрудного Анклава** зарабатывают дополнительное очко славы за успешные переговоры между двумя племенами о заключении договора против племени Грязь-Болото и оставить остальные племена с миром[3].

Простой

Все персонажи получают по завершении этого приключения десять дней простоя.

Награда Мастера

Вы получаете 200 опыта и 10 дней простоя за проведение этого собрания.

3 Очень странно, что об этом не сказано в процессе приключения. Имеет смысл добавить НПС из Анклава (например халфлинга-друида Гиссена, встерчавшегося в DDEX1-8) выдающего задание перед отбытием приключенцев на фермы

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4).

Крокодил

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 20 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(+0)	13(+1)	2(−4)	10(+0)	5(−3)

Навыки Скрытность +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Задержка дыхания. Крокодил может задержать дыхание на 15 минут.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к10 + 2), и цель становится захваченной (освободиться Сл 12). Пока захват не окончится, цель опутана, а крокодил не может кусать другую цель.

Гигантский козёл

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 19 (3к10+3)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	11(+0)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)

Чувства пассивное Восприятие 11
Языки -
Опасность 1/2 (100 опыта)

Разбег. Если козёл движется к цели по прямой не менее 20 фт., а затем таранит его в этот же ход, то цель получает 5 (2к4) дробящего урона. Так же цель должно преуспеть в спасброске Силы со сложностью 13, чтобы не быть сбитым с ног.

Устойчивый. Козёл имеет преимущество на броски Силы и Ловкости, чтобы не быть сбитым с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Бодание. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 8 (2к4 + 3).

Гигантская жаба

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 39 (6к10 + 6)
Скорость 20 фт., плавание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	13(+1)	13(+1)	2(-4)	10(+0)	3(-4)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки -
Опасность 1 (200 опыта)

Земноводное. Может дышать и на суше, и под водой.

Непрерывные прыжки. Жаба совершает прыжки в длину на 20 фт. и высота до 10 фт., с или без разбега.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к10 + 2) плюс урон ядом 5 (1к10) и цель схвачена (освободиться Сл 13). Пока схваченная цель не освободиться, жаба не может укусить другую цель.

Глотание. Жаба делает атаку укусом на среднюю или меньшую цель и захватывает её. Если атака попадает, то цель схвачена и проглочена. Проглоченная цель ослеплена, но имеет полную защиту от атак и других эффектов снаружи. В начале каждого хода жабы проглоченное существо получает 10 (3к6) урона кислотой. Жаба может поглотить только одну цель.

Если жаба умирает, то существо больше не схвачено и может выбраться из трупа, потратив 5 фт. движения.

Ящеролюд

Средний гуманоид (ящеролюд), нейтральное

Класс Доспеха 15 (природный доспех, щит)
Хиты 22 (4к8+4)
Скорость 30 фт., плавание 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(+0)	13(+1)	7(-2)	12(+1)	7(-2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4, Выживание +5
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Драконий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Задержка дыхания. Ящеролюд может задерживать дыхание на 15 минут.

Действия

Мультиатака. Ящеролюд совершает две атаки оружием, каждая из которых выполняется разным оружием.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлая дубина. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 5 (1к6+2).

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 футов, одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Шипованный щит. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Ящеролюди захватчики из Сумеречных Топей

Захватчики имеют сети и духовые трубки в дополнение к перечисленным атакам.

Сеть. Рукопашная атака: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна средняя или маленькая цель. Попадание: цель схвачена и падает ничком.

Духовая трубка. Дальнобойная атака: +2 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 1 и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 или получает урон ядом 1к4 и помеху к броскам атаки, а также должна совершать спасброски в течении одного часа.

Ящеролюд шаман

Средний гуманоид (ящеролюд), нейтральный

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 27 (5к8+5)
Скорость 30 фт., плавание 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(+0)	13(+1)	10(+0)	15(+2)	8(-1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +4, Выживание +6
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Задержка дыхания. Ящеролюд может задерживать дыхание на 15 минут.

Колдовство (только в форме ящеролюда). Ящеролюд шаман является заклинателем 5-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Ящеролюд обладает следующими заготовленными заклинаниями друида:

Заговоры (по желанию): *искусство друидов, сотворение пламени, терновый кнут*

1-го уровня (4 ячейки): *опутывание, туманное облако*

2-го уровня (3 ячейки): *раскалённый металл, шипы*

3-го уровня (2 ячейки): *призыв животных (только рептилий), рост растений*

Действия

Мультиатака (только в форме ящеролюда). Ящеролюд совершает две атаки оружием: один укус и один удар когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2) или колющий урон 7 (1к10+2) в форме крокодила. Если людоящер находится в форме крокодила, а цель большого размера или меньше, то она становится захваченной (вырваться Сл 12). Пока захват не окончится, цель опутана, а ящеролюд не может кусать другую цель. Если людоящер вернется в свою истинную форму, то захват оканчивается.

Когти (только в форме ящеролюда). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: режущий урон 4 (1к4+2).

Смена облика (Перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Ящеролюд магически превращается в крокодила, оставаясь в такой форме до 1 часа. Бонусным действием он может превратиться обратно в свою истинную форму. Помимо размера его параметры остаются прежними. Надетая или несомая экипировка не превращается. Он возвращается в истинную форму, если умирает.

Король/Королева ящеролюдов

Средний гуманоид (человек-ящер), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 78 (12к8+24)
Скорость 30 фт., плавание 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	12(+1)	15(+2)	11(+0)	11(+0)	15(+2)

Спасброски Тел +4 Мдр +2
Навыки Восприятие +4, Скрытность +5, Выживание +4
Иммунитет к состояниям страх
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Драконий, Бездны
Опасность 4 (1100 опыта)

Задержка дыхания. Ящеролюд может задерживать дыхание на 15 минут.

Пронзание. Раз в ход при попадании рукопашной атакой своим трезубцем ящеролюд причиняет дополнительно урон 10 (3к6) цели и получает временные хиты, количество которых равно этому причиненному урону.

Действия

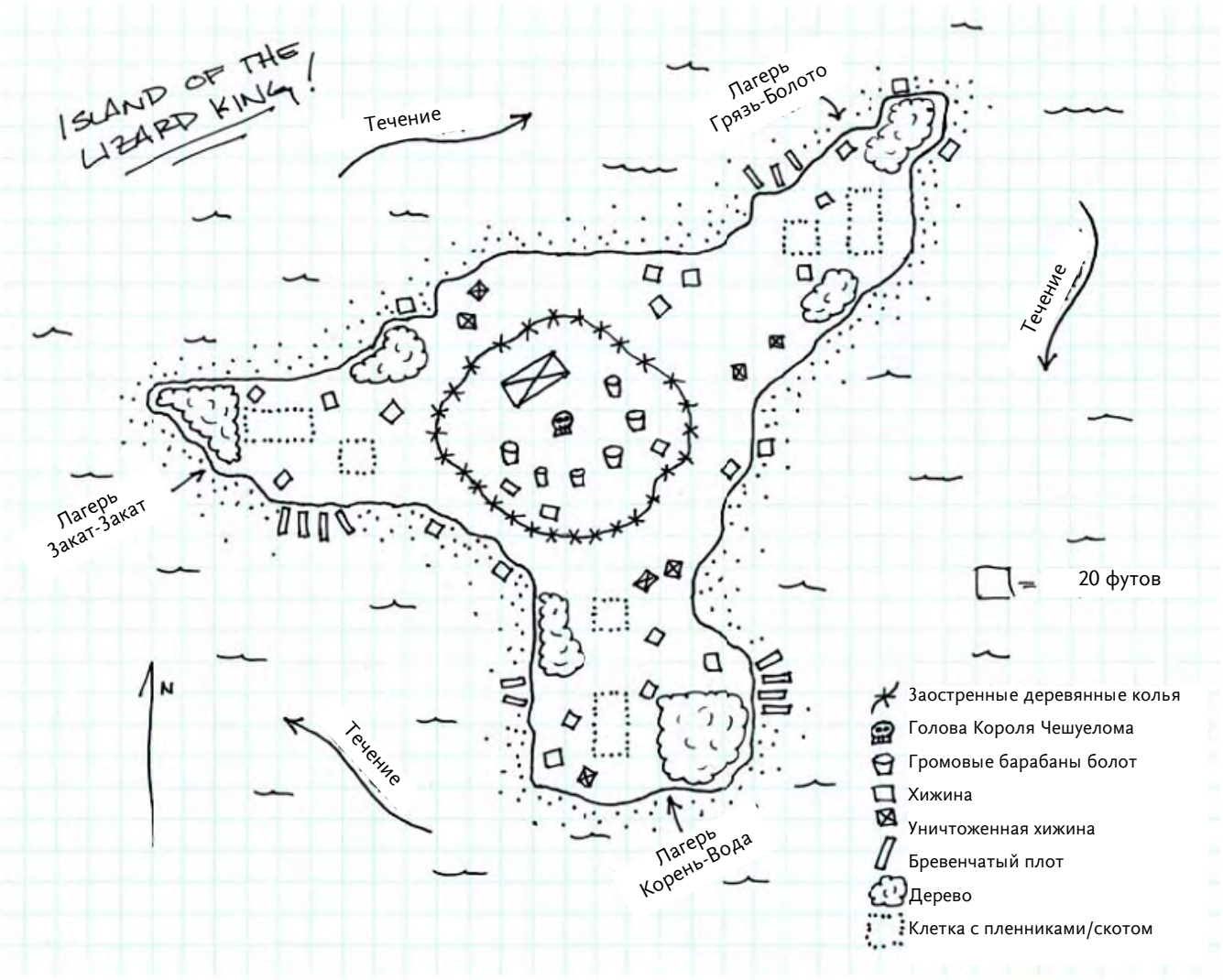
Мультиатака. Ящеролюд совершает две атаки: одну укусом и одну когтями или трезубцем, либо две трезубцем.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: режущий урон 5 (1к4+3).

Трезубец. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3) или колющий урон 7 (1к8+3), если используется двумя руками при рукопашной атаке.

Приложение: Карта Острова Короля Ящеров



Истории, рассказанные деревьями

Несмотря на шаткий альянс, заключенный с эльфами Трепещущего Леса, они не станут терпеть вторжений, особенно от людей из окрестностей Флана. Недавний поход плотника в лес мог создать дипломатический конфликт. Сможете ли вы помочь найти его и задобрить эльфов? Приключение для героев 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX1-8

Участники проекта

Дизайн приключения: Thomas Reid
Производство и дизайн: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
Организатор игр: Chris Tulach
R&D игрового опыта: Greg Bisland
Команда Лиги Приключенцев: Greg Bisland, Chris Lindsay, Shally Mazzanoble, Chris Tulach
Администраторы Лиги Приключенцев: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Дебют: 3 октября 2014
Публикация: 1 ноября 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.
©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
Gum, afilimonov, stivie, Leonitos для dungeons.ru
http://dungeonsanddragons.ru/
http://vk.com/dungeons_ru

вычитка korfax, stivie
верстка sthrad

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Истории, рассказанные деревьями», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-4-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей третьего уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение начинается в Холме Кейбла, маленьком фермерском городке к северу от города Флан. Далее приключение уводит в Трепещущий Лес на востоке - древний зачарованный лес. Там приключенцы встречают голодных смещающихся зверей, попадают в деревню эльфов-ксенофобов, и наконец, сталкиваются с древней зеленой каргой.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, не могут участвовать в приключении с этими персонажами. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас

созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 3 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО).** Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе средний уровень отряда не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера.*

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не

сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Вскоре после того как Жентарим освободил и взял под свой контроль Флан, был заключен пакт между городом и тёмными феями из Трепещущего Леса на севере. В обмен на запрет посещения леса и его вырубку, феи обещали защищать Флан.

Феи держат своё слово и спасли город от уничтожения и захвата Нетерилом - судьба, которой не смогли избежать Жентильская Твердыня и Цитадель Ворона.

В то же время, северные земли вдоль реки Стоянов всегда были важны как источник пищи для города. Фермеры выращивают тут зерно, защищаясь от хищников и других опасностей, которых полно в диких местах. Они знают: чтобы Флан жил - он должен есть. Каждый раз за время существования Флана, когда уничтожался город, та же участь постигала и фермы. Но так же, как и город, они отстраивались заново.

В ответ на внешнюю угрозу, вынуждающую хвататься за жизнь за пределами городских стен Флана, фермеры возвели укреплённые хутора в стратегически важных местах вдоль рек, небольшие общины, куда можно было привезти зерно для продажи и транспортировки, а так же для укрытия во время войн. Одним из таких мест является Холм Кейбла, крошечная деревушка, как раз на границе реки Стоянов и Трепещущего Леса. Здешняя община - немногим больше, чем просто расширение на дороге, место остановки по пути к другим населенным пунктам

Странные вещи начали происходить возле деревни Холм Кейбла. Месяц назад исчез местный плотник, Хелвин Грейнгл. Поначалу жители не заметили этого, потому что Хелвин был весьма эксцентричным и склонным ко всякого рода странностям. В конце концов, кто-то наведался к нему и обнаружил в доме весьма подозрительные вещи. Среди них был журнал со старой картой Трепещущего Леса, на который был нанесён путь, ведущий прямо вглубь него.

Трепещущий Лес заколдован и известен своими скрытными обитателями. Туда давно никто не ходит и не рубит там деревьев согласно условиям старого пакта. В этих задворках Лунного Моря феи являются главными героями многих историй, в отличие от других мест: здесь феи забирали и непослушных детей, и глупого фермера, не оставившего подношения от первого урожая и т.д. Итак, узнав, что Хелвин, возможно, отправился в лес, жители начали по-настоящему беспокоиться.

Они решили снарядить секретную экспедицию в

надежде найти и вернуть Хелвина до того, как феи до него доберутся. На следующее утро шестеро крепких добровольцев отправилось в лес, у каждого из них с собой было письмо с подписями всех жителей деревни.

Это было двадцать дней назад. Нет ни весточки от экспедиции и жители начали всерьёз волноваться, и они отправили за помощью во Флан.

Хелвин Грейнгл

Он считался отшельником, который держится подальше от остальных, и местные жители не догадывались, кто он есть на самом деле. Он был членом Культа Дракона и должен был встретиться с тёмными феями, живущими в Трепещущем Лесу, чтобы заключить новый договор, сделавший бы Флан совершенно беззащитным.

С этим, Хелвин прикинулся плотником и переехал в Холм Кейбла шесть месяцев назад, чтобы начать свою работу, сохраняя при этом секретность. Он поселился в старом, заброшенном сельском доме на окраине деревни. Он собирал завалившиеся деревья и изготавливал простые предметы на продажу: мебель, ручки для инструментов, в общем всё то, в чём фермеры могут нуждаться. В конечном счёте все рассказы и предупреждения насчёт фей от жителей, он пропустил мимо ушей.

Хелвин отправился в лес, но из-за карги Джени Зеленозубой его попытки не увенчались успехом, и он был ею убит.

Пакт

Когда первый лорд протектор Кваал Даоран захватил контроль над Киноварным[1] Троном, он заключил союз с тёмными феями из Трепещущего леса. Этот пакт даровал Флану защиту города и населения в обмен на запрет заходить в лес и рубить деревья в его границах.

Это соглашение спасло Флан, когда феи предотвратили разорение города нетерильцами, а Жентильской Твердыне не удалось избежать этой судьбы.

С тех пор пакт поддерживает хрупкий мир между городом и лесом.

Описание приключения

Приключение поделено на три части.

Часть 1. По прибытии в Холм Кейбла, шестеро отважных добровольцев ещё не вернулось из Трепещущего леса. Они рискнули отправится на поиски седьмого, который ушёл в лес якобы в поисках древесины. После того как приключенцы прибывают, ситуация меняется в худшую сторону. То, что раньше было просто исчезновением людей, превращалось в реальную опасность для всего поселения. Казалось, что феи прознали о действиях жителей и весьма недовольны ими.

Часть 2. Приключенцы могут начать действовать в разных направлениях.

Во-первых, они могут исследовать изуродованные туши скота. Хоть это и случилось почти десять дней назад, жители пока не уничтожили тела. Здесь герои могут найти следы того, что коровы были убиты каким-то ядовитым существом.

Они так же могут направится в саму хижину Хелвина Грейнгла. Там они смогут узнать, что на самом деле замышлял Хелвин, и что заставило его отправиться в лес. Приключенцы обнаружат загадочные заметки, которые наводят на мысль, что он замышляет недоброе. Они также могут столкнуться с его фамильяром - бесом, который сам внёс немного суматохи в происходящее, пока Хелвина не было дома.

Наконец, герои могут отправится в домик Серелиса (эльф рейнджер) который отказал в просьбе жителей сопровождать добровольцев в лес. Если приключенцы завоюют доверие рейнджера, то он согласится провести их к Зелёному Залу. Как только они выходят из домика рейнджера, на них тут же нападают приспешники карги.

Часть 3. В конце концов приключенцы следуют в сам Трепещущий Лес. Там им встречаются голодные смещающиеся звери, но в итоге они добираются до города эльфов Зелёный Зал. В ходе разговоров, герои узнают, что именно эти эльфы столкнулись с поисковым отрядом, но они не только не помогли им, но ещё и обстреляли, прогоняя. Большинство спаслось, но одного они в итоге убили. Эльфы могут или помочь приключенцам, или прогнать их так же как поисковый отряд. В итоге герои наталкиваются на лачугу Джени Зеленозубой.

Здесь приключенцы узнают о судьбе как Хелвина, так и тех, кто отправился за ним и должны избежать той же участи. При этом убедиться, что договор между феями и Фланом всё ещё в силе.

Зацепки приключения

Приключенцы приходят во Флан в попытках разбогатеть. Атмосфера наполнена перспективами богатства, славы и опасностью. Следующие зацепки могут помочь втянуть персонажей в историю.

Собиратели торфа

Любые приключенцы, участвовавшие в DDEX1-1 Сопротивление Флана, вероятно уже встречались с собирательницей торфа Милливентой Мосс, живущей с семьей недалеко от Холма Кейбла. Персонажи встречают её на рынке Подола, и она рассказывает отряду о происходящем в этой небольшой общине добытчиков.

Анклав, к оружию!

Приключенцы - члены Изумрудного Анклава получают весть о том, что жители Холма Кейбла планирует экспедицию в Трепещущий лес. Хотя и не известно для чего они это делают, но их присутствие в лесу точно разозлит живущих в нем темных фей.

У Кулаков всё валится из рук

Приключенцы, у которых установились хорошие отношения с рыцарями Чёрного Кулака, могут узнать, что зерно не единственное, что поставлялось из Холма Кейбла. От экипажей ходящих по реке барж поступают также слухи об исчезновениях, происходящих в небольшой деревушке. Насколько эта информация правдива ещё предстоит выяснить. Поэтому приключенцев просят заняться этим делом от имени Чёрного Кулака, у которого не хватает людей, чтобы заняться этим самим.

Страх и ужас

В этом приключении есть несколько моментов, которые могут оказаться чрезмерно жестокими для некоторых игроков, в частности обнаружение сельского жителя в части 1 «Сообщение получено», первая встреча с Пипъяп в «Резне животных» в части 2 и судьба поискового отряда в лачуге Джени Зеленозубой в части 3.

Пожалуйста, заранее предупредите игроков, что есть вероятность того, что описание будет слегка «экстремальным» и если игроки весьма чувствительны, то стоит смягчить описание.

1 *Киноварь* – Минерал красного цвета, сернистая ртуть. По одной из версий, происходит от др.-перс. zinjifrah, вероятно, означавшем «драконья кровь».

Часть 1. Холм Кейбла

Холм Кейбла - небольшая легко укреплённая деревушка, которая обосновалась примерно в полутора днях пути на север вдоль узкого участка реки Стоянов. Несколько домов и амбаров расположились на вершине небольшого подъёма на западном берегу реки, всего в часе езды верхом от границы Трепещущего Леса.

Холм Кейбла служит в первую очередь как промежуточная станция по пути во Флан для путешественников и для товаров. Он также выступает в качестве форпоста обороны города и в случае опасности может выслать всадников на юг в город с предупреждением.

Сама деревня из десятка построек спрятана внутри деревянного частокола. Тут же расположены: небольшая гостиница, таверна, кузница, конюшня, бакалейный магазин, зернохранилище, а также док-станции парома. Фермеры приносят сюда зерно и другие домашние товары для продажи. Они так же могут остаться здесь, чтобы выпить в Дырявом Ведре, прежде чем вернуться домой.

Капитаны барж закупают зерно, ночуют в гостинице, а затем отправляются с грузом вниз по реке. Время от времени, приключенцы и путники, идущие вдоль реки, останавливаются здесь на ночь, но никто не задерживается здесь дольше, чем должен.

Когда герои прибывают, в деревне суматоха. Большинство, если не все, собрались в общем зале Дырявого Ведра, так что в других местах никого нет. Из-за этого, когда группа прибывает, городок кажется заброшенным.

Общее описание

Особенности в строительстве и архитектуре хутора Холм Кейбла следующие:

Частокол. Стены около 10 футов высотой, имеющие небольшие треугольные платформы с лестницами через каждые 80 футов, где защищающиеся могут вести наблюдение или отстреливаться, имя частичное укрытие.

Архитектура. Большинство домов и магазинов построено в два слоя тёсанных половинок брёвен, щели замазаны грязью и глиной. Крутые остроконечные (чтобы зимой на них не скапливалось слишком много снега) крыши покрыты древесным тёсом.

Погода и Местность. В начале приключения, день дождлив и последние следы особенно скверной бури улетучиваются. Несмотря на погоду, или скорее благодаря ей - поля на участке были полны пшеницей и овощами, и животные, пасущиеся на лугах, продолжали отъедаться.

Товары и цены. Все товары и услугу в заведениях имеют стандартные цены, как указано в Книге Игрока.

Жители. Народ в Холм Кейбла сейчас немного на нервах. В вечер, когда прибывают приключенцы, все собрались в Дырявом Ведре.

Есть шесть локаций в деревне, которые могут заинтересовать приключенцев.

Доки

Местные фермеры продают здесь свой урожай, который затем скупают капитаны барж и переправляют его вниз по реке к Флану для дальнейшей перепродажи. Доками управляет человек по имени Бриклан Марс, он один из самых богатых людей в поселении (на самом деле это не о

многом говорит).

Дорога через деревню ведёт вниз к берегу реки, где за большим складом множество деревянных доков нависают над водой. У берега пришвартована одна баржа, достаточно большая, чтобы вместить целый фургон и нескольких пассажиров.

Амбары

Товары, которые не были сразу проданы на баржи, временно хранятся здесь до следующей баржи или их покупки местным жителями для еды или посева. Амбары сейчас заполнены зерном, готовым для отгрузки во Флан, наполовину.

Амбаров три, каждый представляет из себя высокое круглое здание с конической крышей. В каждой крыше есть небольшой люк, а от уровня земли до середины платформы между амбарами, с которой груз можно поднять наверх и загрузить через люк, тянется конвейерная платформа.

Кузница

Кузнецом является человек по имени Харг Пилоер. Спереди его магазин открыт для доступа воздуха. Горн, наковальня, бочонки, ящики и груды металлолома сложены аккуратно внутри. Подкова, прибитая к доске на фасаде здания, указывает на род занятия, если уж остальное не делает это очевидным.

Харг не очень искусный кузнец, но может с закрытыми глазами выправить лезвие серпа или сделать гвоздь.

Магазин Колвина

Колвин Бреник владелец этого заведения, открывается только на несколько часов утром или для специального заказа. У него есть запас только самых необходимых предметов для сельского хозяйства: инструменты, семена, ткань, веревки и в таком же духе. Он может сделать специальный заказ из Флана, но это займёт некоторое время, так как капитан баржи, который примет заказ, должен ещё вернуться с ним. Есть небольшой закрытый сарай на заднем дворе, где хранятся громоздкие предметы.

Конюшни

Это здание просто и функционально: большой сарай с загонами для лошадей и огороженной территорией позади. Брайтбеллы из Дырявого Ведра через дорогу, управляют им, наняв для работы несколько местных мальчишек.

Дырявое Ведро

Эта гостиница и бар больше похожа на небольшой отель в стиле «ночлег и завтрак», нежели на нормальную таверну. **Хьюп** и **Грина Брайтбеллы** - халфлинги владельцы заведения. Они живут тут же и сдают свободные комнаты на втором этаже капитанам барж и случайным путешественникам, которые появляются здесь и нуждаются в ночлеге. Здесь есть несколько длинных столов со скамейками в общей комнате. Еду они подают на всех гостей по-семейному (в общей посуде и каждый накладывает себе в тарелку чего и сколько нужно). Это не шик, но удобно и спокойно. Несмотря на глухомань, здесь отлично кормят: тут восхитительная, свежая медовуха, а еда настолько хороша, что может дать фору даже фирменному капустному супу из Смеющегося Гоблина.

Если это первая локация, которую посещают приключенцы, то здесь находится большинство местных жителей, которые о чём-то громко спорят.

На таверне есть вывеска, если таковой можно назвать просто старое ведро, свисающее с шеста, вставленного в землю перед входом. Слово «Таверна» было написано будто смолой. Дождь наполнил ведро водой, которая медленно сочится из десятка мест.

Прежде чем войти, вы можете расслышать гул возбуждённых и гневных голосов, исходящих изнутри. Среди этого гама выделяется один сильный голос: «Это было больше двух десятидневок назад! Что вы думаете делать дальше?!»

Все местные жители собрались здесь, чтобы обсудить пропавших людей. Обстановка в Ведре состоит в основном из гостиной с двумя рядами длинных, грубо сделанных столов со скамейками. Когда приключенцы входят, таверна забита людьми.

Кажется, что все говорят одновременно, активно жестикулируя и споря друг с другом. Мужчина халфлинг стоит на одной из скамеек и тщетно пытается всех успокоить. Женщина халфлинг стоит рядом и орёт во всё горло на всех, включая другого халфлинга, угрожающе сжимая в обеих руках довольно большую железную сковороду.

Как только приключенцы входят, то все мигом замолкают на полуслове и смотрят на вошедших. Как только начальный шок от вошедших незнакомцев проходит, все продолжают бормотать друг с другом снова. Халфлинг (Хьюп Брайтбелл), спрыгнув со скамейки, приветствует приключенцев и вежливо интересуются может ли он чем-то помочь.

Отыгрыш Хьюпа Брайтбелла

Хьюп - очень кроткий маленький человек, который желает помочь кому-либо только из-за страха того, что может случиться, если он ответит отказом. Он добр и, очевидно, хорошо понимает, что люди пользуются его добротой. У него, как правило, всегда висит через плечо влажное полотенце, которое он тянет или крутит, когда нервничает.

Цитата: *«Эмм... это... Ну почему бы и нет.»*

Отыгрыш Гринны Брайтбелл

То, что не хватает её мужу, с лихвой восполняет она. Гринна мужественная, настойчивая и не стесняется говорить, что у неё на уме. При этом она восхитительно готовит и очень популярна в городке. Любой человек, кто похвалит её стряпню, обязательно завоюет место в её сердце.

Цитата: *«Меня не волнует, что сказал мой муж, сюда с этим нельзя!»*

Если персонажи спросят, что здесь происходит, Хьюп просто ответит: *«Так, некоторые неприятности. Ничего, что могло бы касаться вас, уважаемые гости».*

Если быть настойчивее, то Хьюп, потеребив своё полотенце, предлагает поговорить с его женой, Гринной. Она легко рассказывает о деталях недавних несчастий, что свалились на деревню.

Около полугода назад к ним переехал человек по имени Хелвин Грейнгл и поселился в заброшенном сарае в паре часов ходьбы к востоку от Холма Кейбла.

- Его считали весьма эксцентричным отшельником, который жил на деньги, заработанные на продаже своих деревянных изделий.
- Месяц назад он перестал приходить в город. Кто-то сходил навестить его, убедиться, что он в порядке, но никого не нашли.
- У него дома все было на местах, но они так же нашли примерную карту местности.
- На карте были какие-то странные заметки, но было и пару вещей, которые напугали жителей

деревни. На карте были области с лесом, где был помечены эльфийское поселение Зелёный Зал и дороги, ведущие глубже в лес.
- Деревенские единогласно сошлись во мнении, что Хелвин ушёл в лес, что категорически запрещено. Один из жителей рядом подтверждает эти слова: «Мы не ходим в Трепещущий лес, а Трепещущий лес не забирает наших детей по ночам.»
- Из-за этого шаткого соглашения с феями, жители решили отправить несколько человек, чтобы найти Хелвина раньше, чем феи.
- Они просили помощи у Серелиса Гринлифа, живущего недалеко полуэльфа рейнджера, но он наотрез отказался и предупредил, что они отправляются туда на свой страх и риск.
- Это было двадцать дней назад, с тех пор от них ни слуху, ни духу.
- Один деревенский почти машинально, кричит: «*То треклятые феи посекли моих коров! В пекло их глаза! В пекло их крылья!*»
- Этот человек уже достаточно пьян, но всё ещё оплакивает потерю своих коров. После того как кто-то из толпы усмехнулся над ним, он продолжил: *«Коли кто из вас, дурней, не верит мне, пущай пойдет да убедится сам!»*

К этому моменту часть жителей обступило приключенцев, прислушиваясь к их разговору с Гринной. Любой герой с пассивной Мудростью (Проницательность) 10 или выше замечает, что селяне сторонятся эльфов или полуэльфов в группе. Если спросить почему, то они вежливо ответят, что люди в этих краях уважительно относятся к феям, даже предлагают им выпить.

Гринна в конце концов прогоняет прочь любопытных и предлагает приключенцам горячей еды и питья, чтобы «стряхнуть пыль после дороги». Всё это она и Хьюп предлагают приключенцам бесплатно. В то время, пока она готовит, Хьюп делает круг по комнате со шляпой, в которую местные жители кидают монеты. Он предлагают собранные деньги (в общей сложности 50 зм) приключенцам в обмен на помощь в поиске пропавших односельчан. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл15 убедит добавить Хьюпу ещё 50 зм из собственных денег; итого 100 зм, если приключенцы выяснят, что случилось с пропавшими жителями.

Полученное сообщение

Когда приключенцы достаточно опросили местных жителей и готовы двигаться дальше, ужасное зрелище поджидает их за пределами таврены.

> Нервный гул в общем зале таверны разрывает крик ужаса. И мгновеньем позже, молодая девушка врывается через двери.
>
> *«Они знают, что мы сделали!»* - плачет она, бросившись к ногам Гринны, безумно хватая её за подол и указывая на дверь.

Не раньше, чем она упала в обморок, все жители толкаясь выходят из таверны. По мере того как приключенцы пробираются через толпу они слышат, как одни причитают и молятся, другие плачут, а третьи стоят в полном молчании.

Две дюжины людей собралось возле центрального указателя города. На нём висел человек мужчина: из пустых глазниц и рта сочилась кровь.

Это человек по имени Рерк, местный батрак, один из шести, кто отправился в лес на поиски Хелвина. Его группа наткнулась на лачугу карги, Джени Зеленозубой. Она отрезала ему язык и выколола глаза, заменив их камнями. Ведьма нашла письмо от жителей деревни и пришпилила его прямо к груди несчастного заколкой. В невидимости она принесла его к городскому указателю и повесила его, пока все были в таверне.

Приключенцы могут узнать следующее, исследовав тело.
- Глаза Рерка были выколоты и заменены гладкими чёрными камнями. Они высечены так, что напоминают большие глаза без век. Извлечь камни достаточно просто.
- Местные жители узнали эти камни как личный знак карги Джени Зеленозубой, которая вроде бы живёт не очень далеко в Трепещущем Лесу.
- Основной информацией о ведьме, которой владеют жители основано на типичных сказаниях о феях: она пожирает детей, из-за неё гибнет урожай и т.д. Тем не менее, приключенцы, которые преуспеют в проверке Интеллекта (История) Сл 15, вспомнят, что Джени Зеленозубая была одной из фей, которая была вошла в изначальный договор со Фланом в 1380 ЛД.
- На груди Рерка висит листок бумаги, приколотый костяной заколкой длиной в фут. Лист фактически прибит к телу как гвоздем.
- Кость длинная, хорошо обработанная, и украшена хорошо отполированным черным гагатом. Если попробовать обнаружить магию на ней, то обнаружится, что она излучает сильную магию предсказания. Если сколдовать заклинание идентификации, то заколка определяется как фокус для заклинания ясновидение.
- Несмотря на травмы, Рерк жив. Умелый приключенец может исцелить его с помощью магии. В этом случае он приходит в сознание, но начинает кричать от боли и ужаса. Такой шок слишком тяжело пережить и через минут 10 он падает в обморок, так ничего и не сказав. В бессознательном состоянии он проведёт не меньше пяти дней, прежде чем начнёт поправляться.
- Можно попробовать извлечь кость, но это требует успешной проверки Мудрости (Медицина) Сл 15. Провал добавляет провал к спасброскам от смерти. При этом из-за его состояния у него один провальный бросок уже есть. Два провала убьют Рерка.
- Как только кость извлечена, любой из местных жителей узнаёт письмо, которое было приколото. Это то самое письмо, которое было у каждого из поискового отряда. В них написано одно то же:

«Жители Холма Кейбла чтят давнее перемирие между Фланом и обитателями Трепещущего Леса. Мы только ищем потерявшегося друга, который не в полной мере осознает свой проступок.»

Сокровища

У Рерка нет ничего при себе, кроме одежды на нём. Сама кость стоит 50 зм. Незаметно для приключенцев (если уже не было обнаружено), кость работает как сенсор для наблюдения, позволяя Джени Зеленозубой видеть и слышать всё в пределах 30 фт от предмета.

Развитие событий

Тут у приключенцев есть выбор, что делать дальше и куда идти. Наиболее очевидные варианты:

Обследовать гибель скота. Местные могут отвести их туда, где была растерзана корова.

Отправиться к дому Хелвина Грейнгла. Часть жителей, из числа подозрительных, говорит: «Точно

вам говорю, не хороший он был человек!» - и думают, что отряду стоит направиться к жилищу плотника да обследовать все вокруг. Никто не знает, что конкретно надо искать, но при этом хотят увидеть, что он скрывал.

Найти Серелиса. Жители могут показать, где живёт рейнджер, у которого они просили помощи по сопровождению поискового отряда в лес.

Отправиться в Трепещущий Лес. Любой герой, который выскажет желание отправится лес, тут же будет встречен шквалом причитаний и громких протестов («Посмотрите, что они сделали с Рерком!»). В конце концов именно поход в лес и вызвал весь этот переполох. Тем не менее, жители не в силах остановить приключенцев.

Часть 2: За пределами Холма Кейбла

Покинув хутор, приключенцы могут исследовать ряд локаций. Каждая из них будет иметь незначительные корректировки в зависимости от последовательности их посещения.

Общее описание

Общие черты окрестностей следующие:

Погода. Погода по-прежнему остаётся ненастной: сильный дождь с периодическими молниями и громом.

Свет. Несмотря на облачность, область достаточно хорошо освещена днём. В ночное время нет никаких источников света, за исключением тех, что несут приключенцы.

Звуки. Голоса домашних животных, дождь, гром.

Запахи. Пахнет свежей землёй, дождём и навозом.

Гибель скота

Если персонажи начинают расследования с загадочных смертей скота, то подвыпивший фермер с удовольствием проведёт их к своей ферме на окраине города. Оказавшись там, он ведет их к задней части обветшалого сарая.

> Три коровы лежат возле кустарников, которые окружают большие валуны, слишком тяжёлые чтобы их убрать с поля. Каждая туша уже начала подгнивать, но то, что значительная часть туш исчезла, всё равно очевидно; так же видно, что мясо было вырезано ножом.
>
> Несколько падальщиков с криком взлетели, когда кто-то приблизился.

Фамильяр Хелвина **бес** Пипъяп нашел себе занятие в отсутствии своего хозяина - пожрать местный скот.

Если рассмотреть коров внимательнее, то можно найти небольшую колотую рану, как будто от жала. Так же можно заметить, что область вокруг раны опухла и выцвела, очевидно из-за яда. Кроме этого коровы изуродованы так, будто их пытались разделать на мясо, не зная, как это делается.

Отыгрыш Пипъяпа

Пипъяп дружелюбный, хотя и злобный бес. Он разговорчив, но в целом очевидно, что он далеко не добрый. Не смотря на то что он не гнушается насилия и в целом злокозненности, он честен и прямолинеен. Пипъяпу очень нравится материальный план, и у него нет никакого желания возвращаться в Девять Преисподних. Из-за этого он очень и очень осторожен и не хочет быть убитым.

Цитата: *«Пробовали вы эту дрянь? Она прекрасна!»*

Пипъяп

Встреча приключенцев с Пипъяпом будет различаться в зависимости от того, пойдут они сначала на Бойню Животных либо в Дом Хелвина.

Сначала - Гибель Скота. Пипъяпа здесь нет. Любой приключенец в 5 футах от мертвой коровы при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12 замечает маленькие когтистые следы, смешанные с кровью, и возможно след, как будто что-то волокли отсюда. Это следы Пипъяпа, который слишком объелся, чтобы лететь, идущего обратно к дому Хелвина.

Сначала - Дом Хелвина. Приключенцы могли пройти по следу хищника, ведущему от амбара за домом Хелвина в эту локацию. Когда они достаточно изучили коров, появляется Пипъяп.

> Одна из не так давно умерших коров на мгновение вздрагивает, под ее шкурой что-то движется.
>
> Внезапно из-под шкуры вылезает лезвие маленького ножа, который разрезает корову поперек брюха. На землю оттуда вываливается маленькое окровавленное существо с кожистыми крыльями. Затем существо высотой в фут встает на ноги.
>
> *«Эй, привет»*, говорит оно, *«Я вас не заметил»*.

Это Пипъяп, **бес** - фамильяр Хелвина Грэйнгла. Вместо того, чтобы последовать за Хелвином в лес, Пипъяп остался тут. Он проводил время пожирая домашний скот, и вообще вел себя более-менее злобно и жестоко.

Для дьявола Пипъяп довольно дружелюбен. Крошечным складным ножом он отрезает от коровы полосы мяса, при этом болтая. Отрезав ломоть, он отправляет его в пасть, извиняясь при этом перед приключенцами, за то, что показывает плохие манеры, говоря с набитым ртом. Он даже предлагает приключенцам отборные куски вырезки. Остатки он упаковывает в сумку из мешковины, которая закрыта с помощью непропорционально большой пуговицы.

Пипъяп свободно пообщается с персонажами о Хелвине. Из беседы можно почерпнуть следующее:

- Хелвин классный парень, но он принимает довольно тупые решения. Последнее из них было совершенно идиотским. Он пошел в Трепещущий Лес. *«Даже я сказал ему, что это тупо»*.
- Если спросить, почему, он просто скажет: *«Даже изверги не переходят дорогу карге»*.
- Он убивал коров в полях, но только потому, что они этого, наверно, заслужили.
- Он не сказал, когда вернется, но обещал, что точно вернется. Пипъяп очень скучает по нему.

При этом Пипъяп - верный слуга, и сознательно не выдаст личность Хелвина или то, заем тот пришел в лес. Он просто скажет, что не знает. Если его атаковать, он становится невидимым и улетает. Если его убить, его тело начинает пузыриться и растворяется в облачке пахнущего серой дыма, после чего остается только крошечный складной нож и маленькая сумка из мешковины, набитая сырым мясом.

При известных умении и удаче Пипъяпа можно уговорить отправиться с приключенцами в лес. Если кто-то из героев сделает спешную проверку[2] Харизмы (Убеждение) Сл 10, бес обдумает предложение, и после небольшого колебания согласится. Если приключенец скажет, что партии требуется помощь Пипъяпа в вызволении Хелвина из потенциальной опасности, или предложит ему еду, то проверка делается с преимуществом.

Если Серелис с приключенцами, он говорит, чтобы приключенцы слишком сильно не доверяли бесу. *«Изверги и им подобные - порождения обмана и зла, им нельзя верить»*.

Награда опытом

Если приключенцы в этом столкновении подружатся с Пипъяпом, каждый получает по 25 опыта.

Амбар Хелвина Грэйнгла

Если персонажи решат исследовать уединённый дом столяра, то Хьюп Брайтбелл и остальные деревенские могут указать верное направление.

2 Нет видимых причин для того, чтобы проверка Убеждения была в этом месте меньше, чем в сарае у дома Хелвина. Скорее всего в обоих местах Сл 15.

Дорога к ферме заводит вас на небольшую поросшую деревьями лощину прямо на краю леса. Дом определённо знавал и лучшие дни: свисающие доски, всё поросло мхом, остатки побелки и кучи камней, которые упали с накренившегося дымохода. Небольшой сарай у задней части накренился ещё сильнее и разросшийся вьюнок практически полностью покрывает его.

Нет ничего необычного в доме, как внутри него, так снаружи. Хелвин занял только большую кухню/столовую и одну из спален, оставляя остальную часть дома в пыли и запустении.

Сокровища

Хелвин хорошо спрятал свои вещи, только исследуя внутренности шкафа и пройдя проверку Мудрости (Внимательность) Сл 13, можно заменить фальшь-панель на задней части. В ней находится небольшая богато украшенная серебряная коробка с выгравированной головой дракона на крышке (15 зм), внутри находится мешочек с 15 зм, гранат (5 зм) и дневник.

На обложке дневника имеется тиснённая голова дракона. Сам он содержит множество заметок, эскизы и карты, в основном округи Флана, Холма Кейбла и Трепещущего Леса. Если кто-то из персонажей потратит 10 минут на изучение, он узнает следующее.

- Хелвин был направлен во Флан для переговоров с феями из Трепещущего Леса, в частности, чтобы убедить их разорвать договор с городом и сидеть сложа руки, пока культ разграбит его.
- Он посылал письма и подарки для эльфов и фей, но безрезультатно. Либо его сообщения не доходят, либо игнорируются.
- После нескольких месяцев безрезультатных попыток, он просто вышел из себя и решил навестить их лично.
- Он знал, что Зелёный Зал расположен ближе всего к этой части леса и имел общее представление где искать каргу Джени Зеленозубую.
- Он был расстроен отказом Пипъяпа пойти с ним, по-видимому тот был слишком напуган, чтобы отправиться туда.
- Последняя запись была сделана чуть больше месяца назад.

Пипъяп

Фамильяр Хелвина бес Пипъяп обычно прячется здесь весь день и выходит охотиться ночью. Хелвин кормил его достаточно хорошо, но фамильяр отказался идти с ним в лес, и в итоге вынужден теперь добывать пищу самостоятельно. Встреча приключенцев с ним зависит от порядка, в котором они исследуют Гибель Скота и Дом Хелвина.

Сначала - Дом Хелвина. В сарае нет беса, но можно обнаружить кучу сена в задней части.

Её он использует в качестве гнезда. Так же можно заметить следы крови, ведущий из сарая к месту Гибели Скота (см. выше).

Сначала - Гибель Скота. Возможно приключенцы шли по следам беса от мертвой коровы обратно в сарай за домом Хелвина. Внутри они находят Пипъяпа. В течении месяца после ухода Хелвина он убил трёх коров, но ел так много, что растолстел и был не в состоянии улететь домой. Поэтому ему пришлось ковылять по земле, оставив заметные следы. Если Пипъяп находится в сарае, когда туда приходят приключенцы, то они слышат его громкий храп, так как он спит после последнего приёма пищи.

Отыгрыш Пипъяпа

Пипъяп дружелюбный, хотя и злобный бес. Он разговорчив, но в целом очевидно, что он далеко не добрый. Не смотря на то что он не гнушается насилия и в целом злокозненности, он честен и прямолинеен. Пипъяпу очень нравится материальный план, и у него нет никакого желания возвращаться в Девять Преисподних. Из-за этого он очень и очень осторожен и не хочет быть убитым.

Цитата: *«Пробовали вы эту дрянь? Она прекрасна!»*

Когда приключенцы приходят, Пипъяп спит в сарае.

Храп становится громче при приближении к большой куче гниющего сена, заботливо сложенной в задней части сарая.

На куче сена спит небольшое существо с кожистыми крыльями и сильно натянутым животом. Его живот вздымается и опускается в унисон с его храпом.

Внезапно его храп становится прерывистым, он откашливается и просыпается. Существо приподнимается на локте и трёт кулаком глаз, в то время как к другой стороне лица прилипла и свешивается солома.

«Который час?» - задыхаясь, спрашивает он.

Небольшая сумка из мешковины, пропитанная кровью, валяется на полу. Рядом с сеном, в котором гнездится Пипъяп, стоит полупустая склянка с молоком, крышка валяется рядом. После пробуждения он подскакивает к ней, черпает оттуда кружкой, выпивает залпом, затем откидывается на спину и делает довольную отрыжку.

Пипъяп спокойно говорит с приключенцами о Хелвине. В разговоре можно почерпнуть следующее.

- Хелвин классный парень, но он принимает довольно тупые решения. Последнее из них было совершенно идиотским. Он пошел в Трепещущий Лес. *«Даже я сказал ему, что это тупо».*
- Если спросить, почему, он просто скажет: «Даже изверги не переходят дорогу карге».
- Он не сказал, когда вернется, но обещал, что точно вернется.

При этом Пипъяп - верный слуга, и сознательно не выдаст личность Хелвина или то, заем тот пришел в лес. Он просто скажет, что не знает. Если его атаковать, он становится невидимым и улетает. Если его убить, его тело начинает пузыриться и растворяется в облачке пахнущего серой дыма, после чего остается только крошечный складной нож и маленькая сумка из мешковины, набитая сырым мясом.

При известных умении и удаче Пипъяпа можно уговорить отправиться с приключенцами в лес. Если кто-то из героев сделает спешную проверку[3] Харизмы (Убеждение) Сл 15, бес обдумает предложение, и после небольшого колебания согласится. Если приключенец скажет, что партии требуется помощь Пипъяпа в вызволении Хелвина из потенциальной опасности, или предложит ему еду, то проверка делается с преимуществом.

Если Серелис с приключенцами, он говорит, чтобы приключенцы слишком сильно не доверяли бесу. *«Изверги и им подобные - порождения обмана и зла, и им нельзя верить».*

Сокровища

Если персонажи пороются в стоге сена, они найдут клад побрякушек, которые Пипъяп собрал за время отсутствия Хелвина. В холщовом мешке лежит разных монет на общую сумму 10зм, костяной гребень стоимостью 5зм, и свиток цветного шара.

3 Нет видимых причин для того, чтобы проверка Убеждения была в этом месте меньше, чем в сарае у дома Хелвина. Скорее всего в обоих местах Сл 15.

Награда опытом

Если приключенцы подружатся с Пипъяпом, каждый получает по 25 опыта.

Хижина Серелиса

Серелис - полуэльф рейнджер, который время от времени выполняет функцию посредника между местными жителями и эльфами Трепещущего Леса. Если у жителей Холма Кэйбла спросить про Серелиса, Хьюп Брайтбелл расскажет про путь, ведущий в лес, и где его найти. К хижине Серелиса на самом деле никто не ходит, так как она находится в лесу, а значит на запретной территории. Серелис просто сам время от времени появляется тут, чтобы проверить, всё ли в порядке и не нужно ли кому чего.

Сам путь не сильно большее чем звериная тропа, узкая и петляющая меж деревьями. Если персонажи по ней пройдут около мили, они достигнут места.

Когда приключенцы впервые выходят на поляну, где находится хижина Серелиса, прочтите.

> Узкий извилистый путь выводит наконец к небольшой лужайке, где живописный ручеек, журча, бежит мимо построенной из бревен хижины с крышей из дерна. Единственным признаком обитаемости хижины служит небольшой садик рядом с ней, в котором под присмотром пугала растут ровными рядами всякие травы и овощи. В этом идиллическом огороде работает полуэльф.
>
> Заметив ваше приближение, он прекращает работу, и опирается локтем на черенок лопаты, которую держал. «Я так понимаю, они еще не вернулись?», спрашивает он озабоченным голосом.

Серелис очень обеспокоен слышать, что деревенские еще не вернулись, и расстроен рассказами приключенцев про Рерка. Услышав всё это, он бросает лопату прямо там и приглашает героев зайти в хижину.

Если у приключенцев всё еще с собой заколка, которой письма были приколоты к груди Рерка, Джени Зеленозубая слышит и видит всё, что происходит при этой встрече. Смотри секцию «Месть Джени» ниже.

Серелис предлагает приключенцам стакан крепкого домашнего сидра, про который он говорит, что это «работа всей его жизни». Когда все устроятся, он расскажет про свою встречу с отправлявшимися в путь деревенскими.

- Две декады назад жители Холма Кейбла попросили, чтобы он отвел небольшую группу в Трепещущий Лес, чтобы поговорить с эльфами Зеленого Зала. Он им говорил, что эльфы - меньшее, о чем стоит беспокоиться, но они не стали слушать.
- Он предостерегал их против путешествия, настоятельно говоря, что феи плохо воспримут их вторжение в лес. Это предупреждение тоже не было воспринято.
- Нехотя он экипировал жителей чем-то более подходящим, чем лопаты и грабли, которыми они были вооружены. Каждому дал меч, хороший плащ, сух пайков на десять дней, и сказал, что их планы ни к чему, кроме трагедии, не приведут. Как всё обернулось его не удивило, но всё равно расстроило.

Развитие событий

Серелис не хочет идти в лес, но чувствует себя частично ответственным за исчезновение деревенских. Убедить его может приключенец, который предоставит достаточно вескую аргументацию и сделает успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 10.

У Серелиса нет причин полагать, что Джени Зеленозубая как-то связана с исчезновениями приключенцев, и он не станет ее упоминать, если только приключенцы сами первыми не подымут эту тему. Если приключенцы покажут ему заколку, то проверка с целью убеждения помочь им будет делаться с помехой, так как он поймет, что Джени как-то связана с этим делом.

В таком случае даже если проверка успешна, он на отрез откажется вести их к Джени, говоря, что путешествие в Зеленый Зал само по себе глупо, а уж про то, чтобы соваться в логово такого зла, и говорить нечего.

Если приключенцам удастся убедить его пойти с ними ему потребуется около часа, чтобы собраться. Если приключенцы сами этого не предложили, он предложит сходить дому Хелвина, просто чтобы удостовериться, планировал ли дровосек отправиться в часть леса, где живет Джени.

Сокровища

У рейнджера не особо много имущества, хотя если поискать тщательно у печки (Сл 15), можно обнаружить камень, вытащив который находишь небольшую нишу, в которой 30 зм и пара аметистов по 10 зм каждый. Серелис естественно будет возражать, чтобы приключенцы забирали это, если застанет их.

Награда опытом

Если приключенцы убедят Серелиса присоединиться к ним, то получат дополнительно 25 XP на каждого.

Возмездие Джени

Если приключенцы всё время таскали обломок кости с собой, то Джени подсматривала и подслушивала за ними.

> Бам! Что-то большое врезается в дверь хижины. Ещё удар, дверь содрогается и слетает с петель, падая плашмя на пол. В проёме двери стоит человекоподобное существо из соломы и мешковины, уродливый прорез через всё лицо исказился в злобной усмешке.
>
> Почти одновременно с этим окна хижины взрываются дождем стекла, когда мотки извивающейся лозы влетают в дом, постепенно принимая гуманоидные очертания.

Разгневанная как вмешательством приключенцев, так и предательством Серелиса, Джейн оживляет **пугало** с огорода и превращает некоторые растения в четыре **игольчатых заразы**.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите игольчатые заразы.
- **Слабая группа:** уберите две игольчатые заразы.
- **Сильная группа:** добавьте одно пугало.
- **Очень сильная группа:** добавьте пугало и две игольчатые заразы.

Куда теперь?

Если персонажи решат найти эльфов, то Серелис, Хьюп и другие жители деревни могут подсказать, что есть слабый след, который ведёт через лес и приведёт к Зелёному Залу. Они подчёркивают, что очень важно не сбиться с пути, по которому поведёт Серелис, и по которому возвращался Хурмел Фаунт[4] позже. Если персонажи идут по следу, то они

4 Хурмел Фаунт не упоминается нигде в модуле, предлагается игнорировать его и здесь. Вероятно, авторы забыли удалить.

прибудут в Зелёный Зал к вечеру второго дня.

Изумрудный анклав

Если в группе присутствует член Изумрудного Анклава, то приключенцы сталкиваются с халфлингом друидом по имени Гриссен, прежде чем войдут в лес. Друид их предупреждает не ходить в лес, но если очень нужно, то умоляет быть очень миролюбивыми с эльфами. Изумрудный Анклав покупает у эльфов из Трепещущего Леса некоторые товары, которые есть только там. Потеря этих торговых связей будет иметь катастрофические последствия для фракции.

Часть 3: Трепещущий Лес

После того, как герои (будем надеяться) заручились поддержкой Серелиса, они отправляются в Трепещущий Лес. По пути они сталкиваются с смещающимися зверями, патрулем эльфов и, в итоге, приходят к Джени Зеленозубой. На протяжении всего пути они привлекают к себе внимание группы пикси.

Трепещущий Лес - ужасающее место, где тени необычно глубокие, цвета блёклые, а звуки приглушены. Это сразу бросается в глаза, как только приключенцы входят в лес.

Общее описание

Черты Трепещущего Леса следующие:

Погода. Хотя погода всё ещё ненастная, ветви деревьев густо нависают над персонажами, защищая от дождя. Несмотря на это, крупные, ледяные капли падают вниз, по земле стелется густой, вязкий туман. Хотя обзора он не закрывает, он влажный и холодный. В лесу нет даже легкого ветерка.

Освещение. Если приключенцы отправились в лес днём, то густая листва закрывает большую часть света, поэтому лес считается слабо освещённой территорией. Вечером и ночью в лесу кромешная тьма; свет Селунэ не может проникнуть сквозь листву. Так что единственный источник света - этот тот, что несут авантюристы. Но даже тогда свет кажется бледным и не даёт такого знакомого теплого освещения.

Запахи. Запах дождя, гниения растений и мяса, свежевскопанной земли.

Звуки. Трепещущий лес является местом сверхъестественного ужаса: приключенцы то и дело слышат необычные и труднообъяснимые звуки смеющихся детей, плачущих женщин и стонущих мужчин. То тут, то здесь раздаётся хруст сломавшейся ветки и шелест листвы, как будто нечто огромное движется вне поля зрения персонажей. А иногда наступает абсолютная, давящая тишина: слышны только собственное дыхание и биение сердца.

Фауна. В лесу можно обнаружить маленьких существ, таких как белки и мелкие птицы (КД 14, 1 хит). Они истощены и суровы нравом. Бурундуки кидаются желудями, а птицы налетают на авантюристов, когда те проходят под деревьями. Но таких животных мало, и они попадаются редко - они являются агентами Джени. Животные, которые видят нарушителей границ леса, быстро бегут к ведьме и рассказывают, что они видели.

Серелис

Если полуэльф согласился сопроводить партию в лес, он сначала ведет ее к Зеленому Залу. Путешествие занимает два дня. Во время пути он часто дает советы, как идти, где разбить лагерь, и какую растительность можно есть.

Пикси

В Трепещущем Лесу живет очень много разных существ, большинство из которых веками наблюдало за человечеством. Для одних из них присутствие приключенцев - любопытная диковинка, для других - знак враждебного вторжения.

Хотя по характеру и добрые, местные **пикси** стали

несколько циничными и подозрительными из-за присутствия Джени Зеленозубой. Они довольно любопытные и не упустят возможностей разыграть приключенцев, пока те путешествуют по лесу. При этом благодаря их улучшенной невидимости поймать их будет крайне сложно.

Розыгрыши в основном безвредны. Поначалу пикси изучают настрой приключенцев, просто наблюдая за ними и подкладывая подарки. Они доверху набивают рюкзаки приключенцев ягодами и другими вкусными угощениями, кладут венки из необычных цветов им на головы, и оставляют другие подарки рядом с приключенцами, пока те отдыхают.

Постепенно пикси переходят к более зловредным шуткам. Персонажи обнаруживают, что у них связаны шнурки, имущество пропало и позже обнаруживается висящим на дереве. Пикси намазывают вещи героев медом, который привлекает кусачих муравьев. В обувь насыпается хвоя, которая больно колется, когда надеваешь ботинок. Пикси делают фигурки персонажей из палочек и другого материала, и раскрашивают их чем-то по виду напоминающим кровь. Пикси колдует полёт на спящего персонажа, который начинает парить в течение минуты. Если его при этом не схватить и не опустить на землю, приключенец больно, но безболезненно, падает на землю по истечении минуты.

С пикси возможно попытаться поговорить, чтобы убедить их перестать прятаться. Из-за расположения близко к Зеленому Залу пикси в этой части Трепещущего Леса говорят на эльфийском языке в дополнение к сильванскому. Если приключенец ***вежливо попросит*** пикси показаться и сделает успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, пикси проявляется в центре лагеря персонажей и говорит с ними.

- Эльфы Зеленого Зала занудные и грубо не ценят шуток пикси. Писки больше не любят туда ходить.
- Пикси боятся старую женщину. Она съедает тех пикси, которых ловит, и украшает свой дом их крыльями.
- В лесу в последнее время очень интересно, писки видят много разных визитеров.
- Месяц назад они видели очень недоброго человека в лесу. Ему тоже не понравились их шутки. Пикси рассказали про него эльфам, те отправили группу на разведку, но он применил на них магию, и они все умерли.
- Две декады назад целая группа людей пришла в лес. Одна из пикси поговорила с ними, и они сказали, что ищут Хелвина. Они не знают, кто такой Хелвин, но описание совпадало с внешностью человека, который убил эльфов.
- Люди направились в Зеленый Зал, но эльфы отогнали их стрелами. Один человек умер.
- Пикси с радостью покажут приключенцам где находится Зеленый Зал или хижина Джени Зеленозубой, но отказываются приближаться к дому карги. Если их попросить об этом, они начинают в ужасе пищать и становятся невидимыми.
- Если из приключенцев никто не говорит по-эльфийски, то Серелис, если он присутствует, может быть переводчиком. В противном случае приключенцы не смогут ничего узнать от пиксей. У Пикси просто не хватит терпения общаться посредством шарад или рисунков на земле. Если им становится ясно, что приключенцы их не понимают, то они просто становятся невидимыми и улетают.

После того, как приключенцы успешно пообщаются с пикси, феи прекращают свои шутки, но продолжают приносить мелкие угощения и подарочки.

Прерванное застолье

Эльфийская община Зеленого Зала находится в этой части Трепещущего Леса же многие сотни лет, и эльфы быстро усвоили целесообразность мирного сосуществования с Джени Зеленозубой. По этой причине они не терпят вторженцев, так как иначе они рискуют навлечь на себя гнев карги. Деревня состоит из примерно 150 эльфов разного возраста.

Когда эльфийский патруль наткнулся на разыскивающих Хелвина деревенских, эльфы отказались помогать им и отогнали их, при этом убив одного. Его утыканное стрелами тело валяется посреди тропы как предупреждение всем чужакам, собиравшимся просить помощи эльфов в нарушении условий пакта. После двух дней пути без происшествий, герои натыкаются на труп.

> Запах чувствуется еще до того, как вы выходите из-за поворота и видите лежащее на земле лицом вниз тело человека-мужчины, из спины которого торчит с полдюжины стрел. Когда вы приближаетесь, черное облако мух подымается с него в воздух, заполняя его жужжанием своих крыльев.
>
> Он одет в простую домотканую одежду, в руке у него короткий лук с натянутой тетивой, а на бедре плохонький длинный меч. Через плечо на лямке висит сумка, клапан которой закрыт на пряжку.

При обследовании любому становится очевидно, что он погиб от стрел, а при успешной проверке Мудрости (Медицины) Сл 10 становится ясно, что он погиб около 15 дней назад.

Приключенцы не знают, что их деятельность и запах гниющего трупа привлекли двух **смещающихся зверей**. Когда герои обстоятельно осмотрят тело, существа атакуют.

Смещающиеся звери охотятся с использованием тактики удара и отступления, и сражаются, пока у одного из них не станет менее 40 хитов, после чего убегают. Оба они сознательно оставляют четкий след, ведущий в лес, надеясь, что приключенцы станут их преследовать. Идти по следу удивительно легко, требуется проверка Мудрости (Выживание) Сл всего лишь 5. Если герои решат преследовать, то звери устраивают засаду в лесу на глубине 60 футов от дороги, при этом застигая врасплох всех, у кого пассивная Мудрость (Восприятие) менее 15. В этом втором бою звери дерутся насмерть.

Развитие событий

Если приключенцы решают не преследовать, то звери следуют за ними в течение получаса, а потом атакуют, на этот раз устроив засаду. Герои, которые пройдут успешно проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечают засаду в последний момент, и не будут застигнуты врасплох в первом раунде боя.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите смещающихся зверей; добавьте три пантеры.
- **Слабая группа:** каждый смещающийся зверь имеет 65 хита, они сбегают при 30 хитах или ниже.
- **Сильная группа:** добавьте одного смещающегося зверя.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного смещающегося зверя; каждый смещающийся зверь имеет 105 хитов, они сбегают при 50 хитах или ниже.

Сокровища

На разлагающемся теле можно найти 10 сух пайков, кинжал,

10 стрел, один рубин стоимостью 40зм, грубую карту местности в сумке, а также короткий лук и длинный меч. Карта представляет собой набросок местности, судя по ней Зеленый Зал еще в дне пути.

В дополнение к этому, приключенцы могут обнаружить логово смещающихся зверей, отыскав их след, и пройдя по нему при успешной проверке Мудрости (Выживание) Сл 10. Если это будет успешно, герои находят второго полусъеденного деревенского. В логове можно найти 200зм в монетах и хорошо сделанную кольчужную рубаху стоимостью 50зм. В сумке у деревенского лежит хороший кинжал стоимостью 35зм, и 15зм в золотых монетах.

Награда опытом

За нахождение деревенского в логове зверей каждый персонаж получает 25 опыта.

Зеленый Зал

Поход в Зеленый Зал от края леса занимает полных три дня. Если приключенцы покинули Холм Кейбла с утра, то в эльфийское поселение они приходят на закате третьего дня.

Прочтите или перефразируйте следующее при первом визите героев.

> Вы входите на широкую прогалину невероятной красоты, окруженную кольцом высоких деревьев. На половине высоты деревьев построены маленькие домики, к которым ведут спиральные лестницы, идущие вокруг толстых стволов деревьев.
>
> Несколько эльфов занимаются своими повседневными делами. Завидев вас, некоторые из них кричат, подымая тревогу, и бегут в дома, а другие хватают оружие и направляются в вашу сторону. Они останавливаются в 30 футах от вас и рассредоточиваются, а затем один из них по-эльфийски окликает вас: *«Вам нельзя здесь находиться! Уходите и забирайте свою городскую вонь с собой. И побыстрее, иначе мы прибьем вас на месте»*.

Этот комитет по гостеприимству состоит из пяти эльфов **разведчиков** и одного эльфа охотника (используйте параметры **шпиона**), и они намереваются препятствовать тому, чтобы приключенцы вошли в деревню.

Если кто-то из персонажей сможет сделать успешную проверку Харизмы (Убеждение или Обман) Сл15, ему удается надлежащим образом объяснить цель присутствия в лесу. Если Пипъяп присутствует, он закатывает глаза, издает грубые звуки и подначивает партию перебить эльфов и забрать их еду.

Из-за того, что он мешает, проверка делается с помехой. Попытки запугать эльфов автоматически проваливаются и создают помехи на дальнейшие проверки Харизмы (Убеждение).

Если проверка проваливается, то персонажи могут попробовать еще раз, но после третьего провала эльфы говорят: «Довольно! Хватит вашей бессмысленной болтовни!» и атакуют, пытаясь прогнать приключенцев.

Если приключенцам удастся убедить эльфов, те проявляют лишь зачатки гостеприимства, предлагая лишь воду да походный хлеб. Из разговора с эльфами приключенцы узнают следующее:

- Эльфы встретились с деревенскими полторы декады назад. У них кончилась еда, и они что-то бормотали про безумного дровосека, который «не желал эльфам вреда».
- Эльфы не видели никаких дровосеков, ни безумных, ни здоровых. Деревенские были первой группой людей, которая появилась здесь за несколько столетий.
- Эльфы не станут отрицать, что атаковали деревенских, чтобы прогнать их. *«Им нечего было здесь делать, как и вам»*.
- Если спросить про пакт между феями и жителями Флана, то эльфы скажут, что об этом надо говорить с феями. Эльфы только знают, что город обязан феям своим выживанием, и хвастливо скажут, что деревья выпили немало Нетерильской крови.
- Если приключенцы скажут, что хотят встретиться с Джени Зеленозубой, эльфы станут насмехаться над ними, называя их «смехотворно наивными».
- Эльфы расскажут, как найти каргу, но предупредят их о том, как с ней надо общаться. *«Она - древнее существо, к которой надо относиться с предельным почтением»*.
- Если у приключенцев при себе есть заколка Джени, полученная в сцене с Рерком, эльфы возвопят от отвращения и ужаса, требуя, чтобы приключенцы немедленно убирались. Эльфы забирают обратно еду и воду, и атакуют партию, если та немедленно не уберется или не убедит эльфов позволить им остаться.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** состав комитета по гостеприимству: один скаут и три племенных воина.
- **Слабая группа:** замените скаутов на племенных воинов.
- **Сильная группа:** добавьте одного шпиона в комитет по гостеприимству; смените племенных воинов из подкрепления на скаутов.
- **Очень сильная группа:** добавьте двух шпионов в комитет по гостеприимству; смените троих племенных воинов из подкрепления на пятерых скаутов.

Подкрепление

Жители Зеленого Зала встают на его защиту при малейшей опасности. Пожилые жители выпускают стрелы, а те, кто помоложе, хватают мечи и бросаются в рукопашную. В начале каждого раунда после третьего, сделайте одну **дистанционную атаку** против одного персонажа: +3 к попаданию, урон 4 (1к8) колющих повреждений. Кроме этого, три эльфа (параметры **племенных воинов**) присоединяются к схватке и атакуют приключенцев в ближнем бою.

Если Серелис с партией, когда прибывает первая группа подкреплений, он кричит, что «этот бой не выиграть!», и отступает в лес.

Это продолжается, пока приключенцы не отступают. Если они отступают, эльфы делают пару безвредных выстрелов в лес, но не преследуют персонажей. Бессознательных персонажей притаскивают на окраину прогалины. Если кто-то из них возвращается подобрать павших сопартийцев, то находит их стабилизированными - раны были перевязаны бинтами вперемешку с цветами, это явно работа пикси.

Награда опытом

Если приключенцы мирно пообщались с эльфами, каждому полагается по 75 опыта.

Изумрудный анклав

Также в таком случае все члены Изумрудного Анклава получают по одному очку славы.

Лачуга Джени Зеленозубой

Как бы приключенцы не узнали о пути до карги, от эльфов, Серелиса или своими силами, отряд прибывает к жилищу Джени Зеленозубой.

Тропа поворачивает и выводит вас на большую поляну.

Впервые за эти дни вездесущий покров леса над головой здесь оканчивается, позволяя увидеть небо. На дальней стороне поляны стоит небольшая поросшая мхом изба, сложенная из бревен, с аккуратной крышей из тёса.

В центре поляны горит костер с железной треногой, на которой висит большой котел. Что-то кипит в нём, разнося в воздух очень аппетитный запах. Тепло и свет от огня согревают ваши косточки, прогоняя гнетущий мрак леса.

Общее описание

Общее описание хижины Джени Зеленозубой приведено ниже.

Погода. На поляне Джени царит иная погода, чем в лесу. Небо - чистое, сверкают звезды над головой. Легкий туман окутывает стволы деревьев по границе поляны.

Свет. Необычно, что независимо от того, в какое время прибывают сюда приключенцы, поляна слабо освещена закатным светом. Зона непосредственно вокруг костра ярко освещена.

Запахи. Вкусная еда, цветы, древесный дым.

Звуки. Потрескивание горящих поленьев, бульканье варящейся похлебки.

Позвольте приключенцам немного изучить поляну.

- Котел над костром - железный, наполнен какой-то аппетитной похлебкой, довольно вкусной на запах.
- Хорошо сделанный плащ, украшенный изящными лиственными орнаментами, висит на крючке возле входной двери.
- Вдоль одной из стен избы аккуратно сложены дрова.
- Мерцающий свет льется из окна передней стены избы
- Из небольшой каменной трубы выходит дым.
- На железном штыре, торчащем из стены избы, висит большая клетка. Внутри неё сидят два человека. Это выжившие члены экспедиции из Холма Кейбла.
- Оба человека выглядят целыми и невредимыми, а также радостными видеть приключенцев, но они не говорят и шикают на пришедших, если те станут много шуметь.

После того, как отряд осмотрел поляну, или же кто-то из приключенцев решил освободить деревенских или постучал в дверь, Джени Зеленозубая даёт о себе знать.

Дверь в дом открывается, и на пороге появляется престарелая человеческая женщина, выглядящая удивленной.

«*О боги, я прямо вздрогнула от вашего появления!* - произносит женщина с добродушным лицом, держась за подол платья - *У нас в этих краях гостей не часто встретишь. Пожалуйста, присядьте и погрейтесь у моего огня*».

Это карга **Джени Зеленозубая**. Она уже некоторое время ожидала прибытия приключенцев и использовала свою способность *иллюзорной внешности*, чтобы принять более вызывающую у приключенцев доверие форму.

Она одета в простое длинное с цветочными орнаментами платье, поверх надет чистый кружевной передник. Её волосы скреплены на голове в аккуратный пучок волос с помощью длинной вытянутой заколки из кости, схожей с той, что была воткнута в Рерка в Холме Кейбла.

Отыгрыш Джени Зеленозубой

Дженни Зеленозубая это настоящее, живое воплощение ненависти и злобы. Она презирает человечество всеми фибрами своего естества и живет ради того, чтобы сделать его несчастным. Тем не менее она прекрасная актриса и отменно играет роль милой, заботливой бабушки. Только если Джени уверена в том, что её зрители не верят в роль, она прекращает игру и показывает свою истинную сущность и манеры.

Цитата: *«Тише, милок, а не то я и тебе вырежу глазки»*

Джени радостно участвует в беседе с приключенцами до тех пор, пока они не дадут понять о том, что знают кто она на самом деле, или не поверят её игре по другой причине. Джени настаивает на том, чтобы отряд отведал её рагу, хлеб и пудинг, направляется внутрь избы и приносит оттуда миски и тарелки на всех, которые наполняет доверху и передает приключенцам. Если Пипъяп вместе с группой, тот он тоже получает миску и с жадностью набрасывается на неё. Впрочем, эта еда - больше, чем кажется.

Пока приключенцы едят (или нет) Джени отвечает на большую часть вопросов. Она отвечает на вопросы о пакте, деревенских и на самом ли деле она карга примерно следующими ответами: *«мы поговорим об этом после еды, дорогуша»* или *«у нас ещё будет время для этих вопросов милок, но надо сначала докушать»*.

В разговоре она поведает следующее.

- Пару декад назад её посетил Хелвин. Джени была удивлена тем, что он являлся членом Культа Дракона *«Я не имею даже малейшего понятия, что они хотели от такой старой, как я»*.
- Вскоре Хелвин открыл, что прибыл для того, чтобы убедить её разорвать пакт, обязывающих фей защищать Флан.
- Хелвин был довольно груб и не оценил её гостеприимства, поэтому она убила его.
- Десять деревенских появились декаду назад. Они то были более благодарны за её гостеприимство, бродя уже пару дней без еды.
- Из этой пятерки одного она послала обратно в деревню для предупреждения Холма Кейбла о том, что дальнейших вторжений в лес никто не потерпит. *«Однако, думаю они так и не поняли моё сообщение»*.

Развитие событий

В момент, когда персонажи пойдут на конфронтацию с каргой, динамика разговора кардинально меняется. Только тогда она раскрывает свою истинную натуру. Джени сбрасывает с себя иллюзорную внешность, черты её лица тают, открывая истинную форму. Также она начинает говорить о пакте.

- Она знает о договоре между феями и городом Фланом. На самом деле она одна из тех фей, что тогда заключили пакт с Фланом.
- Пакт был нарушен лишь однажды, когда лорд-протектор Таларик Даоран послал нескольких

людей в лес рубить деревья. Она отказывает рассказывать подробности об этом случае, говорит: *«Не буду забивать ваши головы деталями»*.
- Жители деревни были в самом деле самонадеянны. Насколько же они глупы, если решили будто у них есть разрешение зайти в лес. А приключенцы ещё большие глупцы раз решили пойти вслед за ними. Однозначно дураки!
- Если спросят, то у неё есть сомнения на счёт того, стоит ли пакт всей этой кутерьмы.

Пакт. Если приключены поинтересуются текущим статусом договора и о том, как на него повлиял поступок жителей Холма Кейбла, она пожимает плечами и просто говорит: *«Пакт был нарушен, когда эти захолустные простаки сделали свой первый шаг в этот лес!»*

Тела. Если приключенцы спросят о том, куда делились тела людей, она беспечно отмахивается от вопроса. Но Пипъяп (или приключенец, принявший предложенную от Джени еду) замечает нечто неладное с пищей. Кто-то может найти зуб в своей тарелке или заметит плавающее в котле глазное яблоко.

Убеждение Джени

С этого момента приключенцы могут пожелать захотеть убедить Джени в том, что она должна сохранить в силе договор с городом и не заключать соглашение с Культом Дракона. Позвольте персонажам высказать свои доводы. Для того, чтобы убедить Джени не вступать в союз с Культом Дракона и оставить старый пакт в силе, приключенцы проходят групповую проверку Харизмы (Убеждение) Сл 12.

Броски костей определят успех или провал, но хороший отыгрыш должен быть награжден. Предоставьте преимущество к проверке, если персонаж предлагает привлекательные условия или аргументы в пользу сохранения пакта. Будет рискованной попытка персонажа произнести заклинание, влияющие на Джени. Если заклинание не сработает, то этот приключенец совершает эту проверку с помехой.

Большой успех. Если все в группе успешно прошли проверку Харизмы (Убеждение), то приключенцы смогли убедить Джени Зеленозубую сохранить пакт в силе, не смотря на действия Хелвина и жителей Холма Кейбла. Город Флан остается под защитой феи. Карга дарит приключенцам эльфийский плащ, что висит на крючке рядом с входной дверью её избы. Так же она даёт отряду сундучок, сделанный из красивой древесины фиолетового оттенка (моркантовый кап), внутри сокровища (см. ниже Сокровища). Приключенцам разрешено забрать двух оставшихся в живых деревенских обратно в Холм Кейбла.

Успех. Если половина или большая часть отряда успешно прошла проверку Харизмы (Убеждение), то приключенцы смогли убедить Дженни не вступать в союз с Культом Дракона, но она отказывается восстановить пакт. Она просит покинуть свою поляну, и город Флан больше фея не защищает. Однако в качестве прощального жеста она дарит приключенцам эльфийский плащ, что висит на крючке рядом с входной дверью её избы. Приключенцам разрешено забрать двух оставшихся в живых деревенских обратно в Холм Кейбла.

Провал. Если меньше половины отряда успешно прошли проверку Харизмы (Убеждение), то приключенцы проявили себя ужасно и не только не смогли наладить договор с каргой, но и обидели её. Она прогоняет их со своей поляны и приказывает больше никогда не появляться в Трепещущем лесу снова. Пакт между феями и городом Фланом расторгнут, и Трепещущий лес больше не придёт городу на помощь. Что хуже, карга становится союзником Культа Дракона. Джени заявляет, что оставшиеся в живых люди останутся на её поляне. Если приключенцы останутся на поляне и продолжат попытки убеждения, она становится враждебной и нападает.

Тактика

Если приключенцы атакуют Джени, то она будет защищать себя. Также, если приключенцы откажутся покинуть её поляну после провальных переговоров, она сама нападет.

Карга набрасывается своими когтями на отряд и произносит заклинание злая насмешка, если нет целей для атак в пределах 30 футов от неё. Во время боя она применяет свою способность ***имитирования***. Джени повторяет запомненные ею разные фразы, которые говорили приключенцы во время путешествия до её дома, их же голосами.

Если кто-то из игроков участвовал в DDEP1-1 «Разложение в Криптгардене» и п**рисягнул королю Витчторну**, карга отдельно обращается к этому приключенцы своим добрым старушечьим голосом *«От тебя пахнет феями, дружок. Может быть я вытащу твои глаза и передам их королю Витчторну»*. Она фокусирует свои атаки именно на этом персонаже.

Джени сражается до тех пор, пока её хиты не опустятся до 25 или ниже, тогда она использует невидимое перемещение и убегает в лес, проклиная по именам приключенцев.

Если всё это происходит, то пакт между феями и городом разрывается, а Дженни Зеленозубая становится союзником Культа Дракона.

Сокровища

Если отряд достаточно порадовал Дженни, она выдает им сундук, наполненный сокровищами. В ином случае, они могут победить каргу в бою и найти сундук внутри её избы.

Сундук содержит 125 зм разными монетами, медную диадему со вставками из янтаря (35 зм), три куска нефрита (10 зм каждый), один гранат (5 зм) и набор серебряных столовых приборов (5 зм). Кроме этого сам сундук представляет ценность - 50 зм, если найти правильного покупателя.

Кроме этого эльфийский плащ висит на крючке возле входной двери.

Награда опытом

Если приключенцам удастся уговорить Джени сохранить в силе пакт, каждый игрок получает по 100 опыта. Если они смогли отговорить её от союза с Культом Дракона, каждому полагается по 150 опыта

Если они успешно освободят двух выживших жителей деревни, каждому полагается по 50 опыта.

Завершение

Вне зависимости от того, удалось ли партии договориться о пакте с Джени Зеленозубой, население Холма Кейбла довольно усилиями персонажей, и Хьюп выдает обещанное вознаграждение.

А вот пакт - это уже другой вопрос. Без пакта Флан теряет сильного союзника в лице карги и других фей Трепещущего Леса. А с учетом обстоятельств городу потребуется любая доступная

помощь. Если карга решит объединиться с Культом Дракона, то всё очень-очень плохо.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Не боевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Джени Зеленозубая (зелёная карга)	700
Смещающийся зверь	700
Эльф охотник (шпион)	200
Пипъяп (бес)	200
Пугало	200
Эльф-скаут	100
Игольчатая зараза	50
Пантера	50
Эльф воин (племенной воин)	25

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Сохранение Пакта	100
Отговорить Джени от союза с Культом Дракона	150
Освободить выживших деревенских	50
Заручиться помощью Серелиса	25
Заручиться помощью Пипъяпа	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **750 опыта**.

Сокровище

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Сундук Джени	250
Логово смещающегося зверя	300
Плата Хьюпа	50
Заколка Джени	50
Тайник Серелиса	50
Плата деревенских	50
Тайник Хэлвина	35
Сумка Пипъяпа	15

Эльфийский плащ

Чудесный предмет, необычный

Этот мягкий и легкий зелёный плащ расшит изящными лиственными орнаментами позволяет носящему её владельцу чувствовать себя комфортно, без вреда переносить температуры[5] от 0°F до 120°F. Описание этого предмета может быть найдено в Базовых правилах или *Книге Мастера Подземелий*.

Свиток заклинания: цветной шар

Свиток, обычный

Этот *свиток заклинания* содержит одно заклинание *цветной шар*. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Каждый лист записей персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому он достанется.

Слава

Все представители фракций зарабатывают одно очко славы за участие в этом приключении. Члены Изумрудного Анклава получают одно дополнительное очко за мирную встречу с эльфами Зелёного Зала.

Простой

Каждый персонаж получает десять дней простоя по завершении этого приключения.

Награда Мастера

Вы получаете 300 опыта и десять дней простоя за каждую проведенную сессию этого приключения.

5 Что соответствует примерно диапазону –18...+49 °C по шкале Цельсия

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Смещающийся зверь

Большой монстр, законно-злой

Класс защиты 13 (природный доспех)
Хиты 85 (10к10 + 30)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	16(+3)	6(-2)	12(+1)	8(-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки -
Опасность 3 (700 опыта)

Изворотливость. Если смещающийся зверь попадает под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок, чтобы получить только половину урона, он вместо этого не получает урона при успешном спасброске и получает только половину урона при проваленном.

Смещение. Смещающийся зверь проецирует свою иллюзорную копию недалеко от своего местоположения, из-за чего броски атаки против него совершаются с помехой. Если по нему попадают атакой, это действие способности прерывается до конца следующего хода зверя. Прерывание так же происходит, если смещающийся зверь недееспособен или его скорость стала равно 0.

Действия

Мультиатака. Смещающийся зверь совершает две атаки своими щупальцами.

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (1к6+4) плюс колющий урон 3 (1к6).

Зеленая карга

Средняя фея, нейтрально-злая

Класс защиты 17 (природный доспех)
Хиты 82 (11к8 + 33)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	16(+3)	13(+1)	14(+2)	14(+2)

Навыки Магия +3, Обман +4, Проницательность +4, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Драконий, Сильван
Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Карга может дышать на воздухе и под водой.

Врождённое использование заклинаний. Врожденное использование заклинаний у карги основано на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 12). Она может использовать следующие врожденные заклинания, не требующие материального компонента:

Не ограниченно: *пляшущие огоньки, малая иллюзия, злая насмешка*

Имитирование. Карга может имитировать звуки животных или голоса людей. Существо, услышавшее эти звуки, может понять, что это подражание при успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 14.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: рубящий урон 13 (2к8+4).

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и всё, что она несёт или носит, магической иллюзией, которая ей выглядеть, как существо её обычного размера и гуманоидной формы. Иллюзия оканчивается или самой каргой бонусным действием, или при её смерти.

Изменения, вызванные этим заклинанием, не выдерживают проверку физическим исследованием. Например, карга решила представить, что у неё гладкая кожа, но любой прикоснувшийся к ней почувствует её морщинистое тело. Для обнаружения того, что карга замаскирована, существо должно действием визуально осмотреть её иллюзию и преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20.

Невидимое перемещение. Карга магическом образом становится невидимой пока не атакует или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). В этой невидимости она не оставляет физических доказательств своего движения, поэтому может быть замечена лишь с помощью магии. Всё, что она несёт или носит, невидимо вместе с ней.

Бес

Крошечное исчадие (дьявол, перевёртыш), законно-злой

Класс защиты 13
Хиты 10 (3к4 + 3)
Скорость 20 фт., летая 40 фт. (20 фт., летая 60 фт. в облике ворона; 20 фт. в облике крысы; 20 фт., лазая 20 фт. в облике паука)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	17(+3)	13(+1)	11(+0)	12(+1)	14(+2)

Навыки Обман +4, Проницательность +3, Скрытность +5, Убеждение +4
Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия без серебра
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Инфернальный, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Перевёртыш. Бес может действием принять звериный облик ворона, крысы или паука, или свой дьявольский облик. Во всех обликах его параметры одни и те же, хотя атаки могут отличаться. Снаряжение, которое он несёт, не преобразовывается. Будучи убитым, бес принимает свой дьявольский облик.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не блокирует тёмное зрение беса.

Сопротивление магии. Бес совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Жало (Укус в зверином облике). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Невидимость. Бес становится невидимым, пока не атакует, или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). Всё, что невидимый бес несёт или носит, невидимо.

Игольчатая зараза

Маленькое растение, нейтрально-злое

Класс защиты 12 (природный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	12(+1)	13(+1)	4(-3)	8(-1)	3(-4)

Навыки Скрытность +3
Иммунитет к состоянию ослепление, оглушение
Чувства слепое зрение 60 фт. (слепо вне этого радиуса), Пассивное Восприятие 9
Языки понимает Общий, но не разговаривает
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (2к4 + 1).

Иглы. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 30/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 8 (2к6 + 1).

Пантера

Средний зверь, без мировоззрения

Класс защиты 12
Хиты 13 (3к8)
Скорость 50 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	15(+2)	10(+0)	3(-4)	14(+2)	7(-2)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки -
Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Пантера совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на нюх.

Наскок. Если пантера переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, непосредственно перед попаданием по нему атакой когтём, цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 12, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, пантера может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Пикси

Крошечная фея, нейтрально-добрая

Класс защиты 15
Хиты 1 (1к4 - 1)
Скорость 10 футов, полет 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	20(+5)	8(-1)	10(+0)	14(+2)	15(+2)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +7
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Сильван
Опасность 1/4 (50 опыта)

Сопротивление магии. Пикси совершает с преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Врождённое использование заклинаний. Врожденное использование заклинаний у пикси основано на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 12). Она может использовать следующие врожденные заклинания, использую лишь пыльцу пикси в качестве компонента:

Не ограниченно: *искусство друидов*

Каждое 1/день: *смятение, пляшущие огоньки, обнаружение добра и зла, обнаружение мыслей, рассеивание магии, опутывание, полёт, воображаемая сила, превращение, усыпление*

Действия

Превосходная невидимость. Пикси магически становится невидимой, пока не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). Всё, что невидимая пикси несёт или носит, невидимо.

Пугало

Средняя конструкция, хаотично-злая

Класс защиты 11
Хиты 36 (8к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	13(+1)	11(+0)	10(+0)	10(+0)	13(+1)

Уязвимость к урону огонь
Сопротивление урону дробящий, колющий и режущий от немагического оружия
Иммунитет к урону яд
Иммунитеты к состоянию очарование, истощение, страх, паралич, отравление, без сознания
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает языки своего создателя, но не может говорить
Опасность 1 (200 опыта)

Обманчивая внешность. Пока пугало остается неподвижным, оно неотличимо от обычного, не оживленного пугала.

Действия

Мультиатака. Пугало совершает две атаки когтями.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (2к4+1). Если цель - существо, то оно должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11 или будет испугано до конца следующего хода пугала.

Ужасающий взгляд. Пугало выбирает одну цель, которую может увидеть в пределах 30 футов от себя. Если и цель может видеть пугало, то она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл11 или будет магически испугана до конца следующего хода пугала. Испуганная цель - парализована.

Скаут

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 13 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	11(+0)

Навыки Природа +4, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и зрение. Скаут получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на слух и зрение.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашных или две дальнобойных атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

Длинный Лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8+2) колющего урона.

Шпион

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 12
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	15(+2)	10(+0)	12(+1)	14(+2)	16(+3)

Навыки Анализ +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки два любых языка
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Отход, Рывок или Засада.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника шпиона, и у шпиона нет помехи к броску атаки.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+2) колющего урона.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

Племенной воин

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 12 (доспех из шкур)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	11(+0)	12(+1)	8(-1)	11(+0)	8(-1)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тактика стаи. Воин получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников воина находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Копьё. *Рукопашная атака оружием:* Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6+1) или колющий урон 5 (1к8+1) если оно используется двумя руками при рукопашной атаке.

Бандиты Железного Пути

Железный Путь, важная торговая дорога к востоку от Флана, стала жертвой нападений конкурирующих банд. Изгнанный офицер Черного Кулака командует отрядом превратившихся в бандитов наемников, а таинственная драконорожденная колдунья стоит во главе вопиющих дикарей с севера. В их войне за контроль над торговым путем страдают ограбляемые торговцы, а заодно и Флан, которому недостает привозимых ими товаров. Приключенцам предстоит нанести ответный удар и вновь открыть жизненно важную дорогу. Приключение для персонажей 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX1-9

Участники проекта

Дебют: 14 августа 2014
Публикация: 1 сентября 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.
©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
korfax для dungeons.ru

вычитка stivie
верстка Yurgin, stivie

http://dungeonsanddragons.ru/
http://vk.com/dungeons_ru

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Барабаны на болотах», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-4го уровня и оптимизировано для пяти персонажей 2го уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря, в городе Флан и к западу вдоль Железного Пути, крупной транспотрной артерии региона.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 2 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера.*

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм

Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Рыцарь Санд Крулек был одним из низших чинов Чёрных Кулаков - ордена, ответственного за поддержание закона и порядка во Флане. После ареста одного весьма влиятельного аристократа, его подставили и в последствии приговорили к смерти, по доносу о заговоре с целью убийства Лорда Регента Эктора Брамса.

Зная, что Крулек невиновен, другая группа Чёрных Кулаков помогла ему бежать из Стояновских Ворот и перебраться через Море Травы.

Чтобы отомстить аристократам из Фланa, рыцари-отступники начали грабить караваны, идущие к городу. По началу, так называемые «Серые Патриоты» заработали репутацию порядочных преступников - они грабили лишь купцов, работающих на аристократов Фланa и никогда не убивали без надобности. Впрочем, замысел Крулека покарать аристократов набирал обороты, и он и его изгои-рыцари становились всё более варварскими. Со временем, они сами стали немногим отличаться от бандитов и преступников, которых когда-то клялись преследовать.

Позже, драконорожденная чародейка по имени Джералла привела отряд бешеных кобольдов из Тара на восток и спустила их на летние караваны. Заявляя, что она Избранная Тиамат, ДДжералла не скрывала, что она со своими «Когтями Тиамат» собирала добро для клада Драконьей Королевы.

Эти наглые нападения привлекли внимание Культа Дракона, который отправил агента, чтобы тот проник в отряд и выяснил истинные намерения чародейки. Агент, кобольд по имени Шаррак, вскоре смог пролезть в руководство и стать одним из доверенных советников Джераллы.

Появление этой новой силы на Железном Пути расстроило планы восстания Крулека. Несколько месяцев, две группировки вели кровавую войну друг с другом, пока наконец не был заложен фундамент шаткого перемирия. Вместо того, чтобы атаковать друг друга, они договорились встретиться для переговоров и обсудить раздел Железного Пути между ними. Эта встреча должна пройти у Королевского Костра, полуразрушенной статуи на каменистом берегу Лунного Моря.

Обзор приключения

Героев приглашают или нанимают для расследованЭто приключение состоит из четырёх частей.

Часть 1: Мятеж во Фланe. Приключение начинается сразу после того, как во Фланe начинается мятеж. Группа спасает слугу местного аристократического дома, который нанимает их чтобы выследить вожаков разбойников и восстановить покой в городе.

Часть 2: Тюрьма Гримшэкл. Персонажи отправляются в отдалённую тюремную башню, где они

допрашивают пойманного разбойника и узнают о месте встречи у Королевского Костра. В процессе допроса, продажный тюремщик организовывает побег, и персонажи должны будут выбираться из башни.

Часть 3: Королевский Костёр. Остаток приключения проходит в месте под названием Королевский Костёр. Персонажам следует проникнуть на место встречи, сорвать её и победить вожаков разбойников. По ходу дела, они могут обнаружить шпиона Культа Дракона среди кобольдов.

Часть 4: Набег орков. Культ отправляет боевой отряд орков уничтожить место встречи и всех находящихся там. Персонажи скорее всего выберутся оттуда во время этого набега.

Темп проведения приключения

Приключение разработано для **4 часов игры**. Воспользуйтесь таблицей ниже, чтобы определиться с доступным временем, подстраивая темп приключения, чтобы не выбиваться из графика. На крупных публичных конвентах вам придётся внимательно следить за временем.

Отведите время для обсуждения стратегии и ролевую составляющую, но постарайтесь не давать группе застаиваться. Предоставляйте подсказки, если персонажи застрянут и будьте готовы отказаться от некоторых столкновений. **Не стоит ожидать от персонажей, что они полностью исследуют Королевский Костёр или исполнят все свои цели - это не запланировано приключением.** Два этапа приключения - «Побег из тюрьмы» и «Набег орков» - могут быть запущены ранее, чтобы подвести события к завершению.

Темп проведения приключения

Этап	Время игры (тип сцены)
Мятеж во Флане	30 мин (боевая, социальная)
Заключённый разбойник	30 мин (социальная, исследование)
Побег из тюрьмы	30 мин (боевая, социальная)
Королевский костёр*	120 мин (боевая, социальная, исследование)
Набег орков	30 мин (боевая)

* Главный этап приключения, содержит несколько столкновений.

Зацепки приключения

Приключение начинается во Флане, портовом городе на северном побережье Лунного Моря, где происходит постоянная борьба. Игроки могут предложить свои варианты причин, по которым их персонажи посещают город, или вы можете выбрать одну из ниже приведенных зацепок.

Наёмные Мечи. Браден Йил, слуга Дома Кадорна, пригласил персонажей во Флан, чтобы обсудить их найм. Встреча с ним была назначена на полдень у его фургона на Подоле.

Вор свитков. Любые персонажи с сюжетной наградой Благосклонность Эллисона Беренжера (которую можно заработать в ходе DDEX1-6 Вор свитков) встречают уже знакомого им вора свитков. Будучи переодетым и замаскированным под другого человека, он передаёт персонажам информацию о двух бандах, которые создают проблемы на Железном Пути. Беренжер устраивает встречу персонажей и Брадена Йила, слуги Дома Кадорна, для дальнейшего обсуждения деталей.

Одна кровь, одна семья. К персонажам с предысторией «Благородный» обращается Браден Йил, слуга Дома Кадорна, с предложением работы. Он хотел бы встретиться с персонажами в полдень на Подоле.

Часть 1: Мятеж во Флане

Подол, рыночная площадь города, служит декорациями для первой сцены приключения.

Холодный дождь моет Подол, где толпа горожан и купцов собрались у Стояновских Ворот выразить протест против недавних разбоев и политики, которая оставила Флан без жизненно-важных запасов. Шеренга ополченцев Чёрного Кулака - единственное, что стоит между ними и Замком Вальево.

«Неужели Лорд Регент боится этого бешеного пса?!», кричит чумазая горожанка, потрясая промокшим плакатом, зажатым в кулаке. «Или это его громилы испугались своего дружка, которого сами же изгнали?!»

Толпа поддерживает её обвинения гневными выкриками.

Раздайте игрокам **Раздаточный Материал 1**. Это плакаты о розыске Санда Крулека, вожака бандитов и бывшего члена Чёрного Кулака. Такие плакаты размещены по всему городу.

Грабители караванов

В такой напряжённой обстановке проблемы не заставляют себя ждать. Персонажи оказываются в самой гуще мятежа.

Что-то мягкое и дурно пахнущее пролетает над толпой пролетев над толпой и смачно шлёпается о доспех стражника. Он и его соратники срываются вперед, выхватывая дубинки и площадь погружается в хаос. Толпа распадается на несколько больших групп, которые обращаются друг против друга и нескольких купеческих фургонов, стоящих неподалёку.

«Это добро всё равно пропадёт,» рычит один из головорезов, карабкаясь в фургон. «Пока этого не случилось, мы возьмём его себе!»

Маленькая группа из пяти **обывателей** отделяется от крупной толпы и пытается ограбить фургон. Купец старается не ввязываться в бой, призывая кого-нибудь ему помочь.

Персонажи, желающие избежать драки могут попытаться пройти проверку Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 15, чтобы разрядить сложившуюся ситуацию. Хороший отыгрыш следует вознаграждать преимуществом на этот бросок. Каждый успех в проверке убирает одного обывателя.

Развитие событий

Силами персонажей и Чёрного Кулака мятеж со временем успокаивается. Все достаточно везучие, чтобы вовремя убраться с места действия, избегают того, чтобы их утащили в Стояновские Ворота. Как только площадь будет очищена, персонажи возвращаются к купцу, чей фургон пытались ограбить мятежники.

Купцом оказывается **Браден Йил**, слуга Дома Кадорна. Если вы выбрали одну из предоставленных выше зацепок приключения, Браден и есть тот самый представитель аристократии, с которым вы должны были встретиться. Не зависимо от стартовых условий, купец приглашает их в свой фургон чтобы обсудить детали дела.

Если кто-либо из обывателей был убит в бою за фургон Брадена, Чёрные Кулаки направляются, чтобы взять персонажей под стражу, но после краткого разговора (и тихой передачи монет), Брадену удаётся убедить их, что это излишне.

Предложение купца

Охрана Брадена покинула его, и он в отчаянно нуждается в помощи. У купца есть предложение для персонажей, которые готовы сражаться за справедливость. По ходу беседы Браден открывает следующую информацию:

- Шторма вынудили торговцев перейти на наземный транспорт и караваны вынуждены пользоваться Железным Путём - опасной дорогой, которая пролегает по северному побережью Лунного Моря.
- Несколько караванов попали в руки Серых Патриотов, банды грабителей под предводительством падшего рыцаря Санда Крулека.
- Санд Крулек бежал из Стояновских Ворот после того, как его арестовали, судили и приговорили к повешению за заговор против Лорда Регента Эктора Брамса.
- Дом Кадорна недавно узнал о второй группировке преступников, разбойничающих на Железном Пути: легионе кобольдов под руководством сумасшедшей драконорождённой, которая периодически приносит пленников в жертву тёмным богам.
- Драконорожденная чародейка утверждает, что черпает свои силы у Тиамат, богини цветных драконов.
- Кровавая вражда длится между двумя группировками. Торговцы таким раскладом довольны, так как из-за этого больше караванов безопасно проходят по Железному Пути.
- Лорд Регент отказывается отправлять своих Чёрных Кулаков остановить этих бандитов, и потому эта задача перекладывается на тех, кто заинтересован в безопасности Железного Пути.
- Недавно, караван купца, которым владеет Дом Сокол, попал в засаду. Впрочем, они были готовы к этому и отогнали бандитов, захватив одного в плен.
- Бандита продали Братьям Гримшэкл, паре негодяев, которые содержат тюрьму выше по реке. Преступников, проданных Гримшэклам, обычно в последствии выкупают - либо служители закона, либо те, кто работают вне его рамок.
- Браден предлагает поговорить с пойманным преступником. Он скорее всего лучшая зацепка по Крулеку и может также обладать какой-то информацией по драконорожденной чародейке.

Если персонажи берутся за дело, Браден направляет их в Тюрьму Гримшэкл, где содержится пойманный преступник. Купец готов отправиться туда с ними, чтобы покрыть любые расходы, затребованные Гримшэклами, если это потребуется.

Дом Кадорна предлагает награду в 75 зм за вожаков каждой из двух банд (это капля в море, по сравнению с теми потерям, которые дом уже понёс от деятельности банд). Персонажи, преуспевшие в проверке Харизмы* (Убеждение) Сл 15, способны выторговать награду в 100 зм каждому. Также если персонажи потребуют аванс, то Бранден готов предоставить 10 зм, если группа резонно объяснит, зачем им деньги прямо сейчас.

Эта награда является дополнительной к 100 зм которые объявил Лорд Регент за арест Санда Крулека. Лорд Регент пока не объявлял награды за драконорождённую.

Браден предлагает персонажам карту окрестностей (**Раздаточный материал 2**).

* В оригинале базовая характеристика к проверке Убеждения не приводилась - потому скорее всего там должна была стоять Харизма. Но следует помнить, что базовой характеристикой любой проверки может выступать любая, наиболее подходящая к ситуации!

Отыгрыш Брадена Йила

Браден Йил нервный и дотошны человек. Он часто поднимает глаза в небо, возможно, чтобы удостовериться, что он укладывается в график, составленный им на сегодняшний день. Он часто говорит кратко и отрывисто, быстро теряет терпение, когда вынужден выслушивать длительные, растянутые речи.

Цитата: «Ближе к делу!»

Фракционное задание: Альянс Лордов

Дом Кадорна является членом Альянса Лордов, и как его слуга, Браден передаёт сообщения другим представителям фракции. Если кто-то из персонажей также принадлежит этой фракции, он отводит его в сторону и передаёт следующее поручение.

Вернуть украденное ожерелье. Несмотря на то, что Дом Кадорна уже потерял небольшое состояние из-за бандитов, это не сравнится с потерей Сердца Миф Драннора, символа верности дома Альянсу Лордов. Персонаж, который вернёт изумрудное ожерелье Брадену зарабатывает **одно дополнительное очко славы.**

Погоди, мы знакомы?

Игроки, которые играли в компьютерную игру Pool of Radiance от Strategic Simulations Inc.'s 1988 года, могут вспомнить советника-подлеца Порфирия Кадорна, который предал героев, чтобы получить контроль над Прудом Сияния.

Одержимый злым духом Тайрантраксуса, советник, забрав все силы из пруда бежал из города. Две сотни лет прошло с тех ужасных событий, но Дом Кадорна всё ещё помнит. Браден Йил был нанят домом, но, как и многие другие, он не знает о его тёмного прошлом.

Часть 2: Тюрьма Гримшэкл

Путь до Тюрьмы Гримшэкл занимает чуть более 3х часов. Группа может идти по берегу реки или нанять себе речную баржу. Браден может также при надобности нанять лошадей.

Туман приходит с моря, как только персонажи отправляются в путь, замедляя их до черепашьего темпа. На место они прибывают замерзшие и промокшие до нитки.

Тюрьма Гримшэкл цепляется за каменистый берег Реки Стоянов как рука утопающего. Прогнившие брёвна выступают из стен башни, а окружающие пристройки лежат в руинах. В бойницах башни вы замечаете гнёзда грачей.

Широкие стены окружают основание башни с большими воротами, открывающимися в сторону бечевника. Смотровое окошко с решёткой вырезано на уровне человеческих глаз в крепкой, окованной железом двери.

Братья Гримшэкл хорошо платят за разыскиваемых преступников, которых они потом продают тем, кто предложит больше. Заключённые без покупателей погибают в своих камерах или их неохотно передают в руки Чёрного Кулака во Флане за небольшую награду.

Браден знает, что тюремщики не разрешат встречу бесплатно. Когда группа прибывает, он передаёт им кошель с 10 зм «для сглаживания переговоров». По своим моральным убеждениям Браден отказывается заходить в тюрьму или выплачивать выкуп за заключённого.

Заключённый разбойник

Ратена Фел - полуорчиха наёмник и разбойница. Она присоединилась к Серым Патриотам после того как они освободили её из трудового лагеря за Фланом.

Ратена верит, что подельники бросили её. У Санда Крулека было достаточно времени, чтобы наскрести выкуп за неё, и пять дней, которые она гнила в тюрьме отбили у неё остатки верности.

Отыгрыш Ратены Фел

Ратена более-менее сдалась. Захваченная в плен во время налёта, она искренне полагает что её банда покинула её. Из-за этого она резка и язвительна со всеми. Но за определённую плату они с радостью сдаст своих прошлых товарищей.

Цитата: «Вы хотите навредить Серым Патриотам? Я могу рассказать, как.»

Тюремщики

Ухарим и **Бевек**, жалкая пара легконогих полуросликов, содержат тюрьму. На них работают восемь горе-тюремщиков, некоторые из которых раньше сами были заключёнными.

Тюремщик-предатель. Серые Патриоты подкупили одного из тюремщиков - дварфа по имени Йорг Брокенджоу - для освобождения Ратены. Йорг планирует открыть камеру, принадлежащую опасному заключённому и вывести Ратену в наступившему хаосе. Побег намечен на время вскоре после прибытия персонажей.

Тюрьма Гримшэкл

Персонажи могут приблизиться к тюрьме любым угодным им способом.

Общие особенности

Свет. Внутри башни темно, «хоть глаз коли». Крохотные окошки есть лишь в нескольких камерах.

Обрушившиеся полы. Некоторые секции пола (отмечены на карте 1: Тюрьма Гримшэкл) прогнили и обрушились из-за недостатка ремонта. Персонажи, падающие в провал, приземляются на один этаж ниже и получают дробящий урон 3 (1к6).

Слабые полы. Когда существо Среднего или более размера становится на слабую секцию пола (отмечена на карте), бросьте кубик. При чётном результате, существо проваливается на этаж ниже и получает дробящий урон 3 (1к6). Существо также падает с ног, опутано из-за завала и может быть освобождено действием и успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 обнаруживает область со слабыми полами.

Парадная дверь. Дверь в тюрьму сделана из крепкого дерева, окована железом. Чтобы отпереть её добротный замок, требуется набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости Сл 15. Дверь можно выбить, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 20, но это привлечёт внимание всех головорезов во дворе.

Двери камер. В крепких деревянных дверях, ведущих в камеры, врезаны маленькие смотровые окошки с решётками. Персонаж может отпереть камеру используя воровские инструменты и преуспев в проверке Ловкости Сл 15. Дверь можно выбить, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, но это привлечёт внимание всех обитателей тюрьмы.

Заключённые. Заключённых содержат в камерах с отметками. Если они вырвутся на свободу, считайте их бандитами. У них нет ни оружия, ни доспехов. Их главная цель - побег.

Скрытное проникновение

Внешняя стена тюрьмы 15 футов высотой и по ней легко вскарабкаться, достаточно будет успеха в проверке Силы (Атлетика) Сл 5. Саму стену патрулируют редко, но двое головорезов всегда находятся в дворике. Внутренняя дверь также заперта, но ключ есть у обоих головорезов. Взлом замка потребует использования воровских инструментов и успеха в проверке Ловкости Сл 10.

Внутри, шесть **головорезов** посменно несут вахту, сменяясь парами у камер и на верхнем этаже, в караулке. Двое **полурослико**в проводят своё время пьянствуя в главном зале (область 4). В тюрьме нет тайных ходов, а головорезы реагируют насилием на любое вторжение.

Если персонажи с боем прорываются к камере Ратены, вы можете либо пропустить часть 3 этого приключения, либо запустить побег во время действий персонажей.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- Очень слабая группа: уберите двух головорезов
- Слабая группа: уберите одного головореза
- Сильная группа: добавьте одного головореза
- Очень сильная группа: добавьте двух головорезов

Вход через парадную дверь

Иногда, наиболее лёгкий путь - это напрямик. Если персонажи просто подходят и стучат в дверь, прочтите:

> Слышатся приближающиеся приглушённые шаги. Они останавливаются у двери, и вы слышите, как кто-то взбирается по скрипучей раскладной лестнице. Смотровое окошко открывается и пара выразительных глаз упирается в вас.
>
> «Чо хотели?»

Это **Бевек**, один из **братьев Гримшэкл.**

Он впускает только охотников за головами и тех, кто хочет заплатить выкуп. Если персонажи предлагают ему золото, Бевек приглашает их войти. Их проводят через заросший дворик в башню, где они встречают **Ухарима**. Один из **головорезов** держит свой арбалет направленным на персонажей во время переговоров.

Отыгрыш Бевека и Ухарима

Чтобы найти более отвратительных негодяев, как эта парочка - придётся сильно постараться. Чумазые, грязные и часто матерящиеся, эти двое гонятся лишь за деньгами и возможностью выжать побольше из тех, кто в нужде.

Цитата: «Ну ты попал, парень. Это залёт на бабки.»

Полурослики знают, что Ратена из Серых Патриотов, потому установили за неё выкуп в 100 зм.

Тюремщики требуют 10 зм за получасовой визит при условии, что заключённая не пострадает. Персонажи, преуспевшие в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 10 могут выторговать скидку до 5 зм. Если персонажи каким-либо другим способом применяют блеф, чтобы встретиться с Ратеной или при торговле, братья Гримшэкл принимают их предложение.

Если персонажи договариваются о цене, Бевек ведёт их к камерам.

> Узкая винтовая лестница вьётся в самом центре тюремной башни. Арки проходов открываются на каждый этаж, отблёскивая таинственной чернотой каменных коридоров, запертыми камерами и глазами разбегающихся речных крыс.
>
> На половине пути наверх, вы проходите мимо укреплённой железными прутьями и цепями двери. Замечая ваш взгляд, Бевек коротко бурчит «пират».

Капитан Валхарроу, отъявленный пират с Лунного Моря, заключён внутри камеры отмеченной «W» на карте.

Допрос заключённого

Ратена Фел заключена в камере, отмеченной «P» на карте.

> Камера преступницы находится под самой верхушкой башни, у маленькой караулки. Бевек отпирает дверь камеры и передаёт вам свой фонарь. «Одна склянка», говорит он отрывисто.
>
> Полуорчиха, одетая в грязную рвань сидит в камере, прикованная к стене за запястья тяжёлыми цепями.
>
> Она поднимает на вас свой взгляд через слипшиеся, мокрые волосы.
>
> «Вы не тюремщики,» говорит она хриплым голосом. «Почему вы здесь?»

Персонажам отведено 30 минут* на допрос заключённой. Бевек ожидает под дверью, чтобы ничего не произошло.

* Склянки, устар. скляницы — название песочных часов с получасовым ходом во времена парусного флота: каждые полчаса часы переворачивал вахтенный матрос и сопровождалось это сигналом корабельного колокола.

«Я не служу Санду Крулеку,» говорит полуорчиха. «Я могу рассказать, где этот ублюдок сейчас. Расскажу и про драконорожденную, с которой он воюет. Но сперва вы должны заслужить это.»

«Вытащите меня отсюда, или хотя бы пробейте мне камеру получше: такую, из которой видно небо. Тогда я заговорю.»

Угрозы не действуют на полуорчиху. Она покинула всякую надежду на спасение и ей почти незачем жить.

Плата за информацию

Бевек не станет переводить Ратену в новую камеру, но персонажи могут выторговать ей улучшение условий. За каждое такое улучшение (например, одеяло для сна или более нормальная еда), которое будет стоить от 10 до 20 зм, Ратена даст ответ на один вопрос. Преступница собирается получить всё, что сможет за свою информацию.

Если персонаж заплатит выкуп за неё, Ратена рассказывает всё, что знает.

Освобождение заключённого

Взлом замка кандалов Ратены требует воровских инструментов и успеха в проверке Ловкости Сл 15. Естественно, любой из присутствующих тюремщиков попытается этому помешать. Как только она будет освобождена из башни, Ратена с радостью рассказывает всё, что знает про преступников.

Ратена может сообщит следующую информацию:

- Банды должны вскоре встретиться у Королевского Костра, разрушенной статуи, которую Серые Патриоты используют как укрытие, чтобы обсудить перемирие. Преступники собираются попасть туда на своём корабле, через морскую пещеру.
- Крулек когда-то был Рыцарем Чёрного Кулака, но его подставили после того, как он арестовал влиятельного аристократа. Другие Рыцари помогли ему бежать из Замка Вальево. Вместе они стали бандитами, чтобы нанести ответный удар по купцам.
- В банде четырнадцать преступников. У Крулека два лейтенанта: талашийка-берсерк по кличке **Уловка** и здоровяк-калишит по прозвищу **Малыш Эрик**. Уловка слепа на левый глаз, а Эрик полагает, что он проклят: карга как-то сказала ему, что писк совы ознаменует его смерть. Крулек также ведёт дела с лунным эльфом лучником, **Каем Тайрэном Ювиэлем**, который обладает магическим луком. Все разбойники Крулека носят накидки с серыми капюшонами.
- Драконорожденная зовёт себя **Джераллой**. Она верит, что является Избранной Тиамат, и назвала свою банду Когти Тиамат. Дикая магия Джераллы исказила её подручных, которые выглядят весьма странно. Они известны тем, что берут пленных в своих набегах и приносят их в жертву своей тёмной богине.
- В банде как минимум тридцать кобольдов. Крылатый кобольд по имени **Шаррак** похоже является правой рукой Джераллы; у него две головы, так что его будет легко опознать. Недавно, Санд Крулек разведал, что в распоряжении Джераллы появился какой-то ужасный монстр. Также она хранит в своём фургоне волшебную книгу, которая может диктовать послания по велению.

Ратена отмечает на карте игроков место Королевского Костра; он расположен на побережье, примерно в 40 милях к западу от Флана.

Побег из тюрьмы

Начинайте это событие тогда, когда это будет уместным. Йорг Брокенджау убил тюремщика и вооружил капитана Валхарроу, который теперь буйствует по тюрьме. Масляный фонарь был разбит и огонь уже распространяется.

Приглушённые возгласы доносятся откуда-то снизу. Начинает звонить колокол и в воздухе появляется запах дыма.

Судьба персонажей теперь в их собственных руках. Пользуйтесь картой 1 чтобы отслеживать их побег. **Два столкновения ниже не обязательны и могут происходить в любом порядке.**

Звон колокола приводит Бевека в ужас, если он рядом.

«Это тревога из-за побега,» сдавленно говорит Бевек. «Тормовы зубы! Хоть бы это был не Валхарроу!»

Бевек предупреждает персонажей, что они в страшной опасности. Он держится поближе к ним, пока они спускаются по башне, но избегает столкновения если только не будет загнан в угол. Если Ратена рядом - она умоляет освободить её, не зная, что Йорг направляется спасти её. Естественно, тюремщикам не нравится, если персонажи станут освобождать заключённых.

Столкновение 1. Капитан Валхарроу

Капитан Валхарроу, минотавр и пират Лунного моря, был освобождён из камеры и крушит всё, разгуливая по башне. Он получает удовольствие от резни и атакует всех, кого видит.

Дверь впереди разлетается в щепки и огромное существо с бычьей головой переступает через обломки. Левая нога существа, ниже колена, выполнена из дерева с затейливой резьбой, изображающей разгневанного человека, на поднятых руках поддерживающего ногу. Ржавые цепи болтаются намотанными на запястья, руки и плечи монстра, а несколько арбалетных болтов торчат из его груди. Тюремщик - явно мёртвый - безвольно висит на его руках.

Чудище замечает вас и трубно орёт «Крови для Валхарроу!» Отбросив изломанный труп как тряпичную куклу, оно вырывает из ближайшей стены балку, почти бревно и, постукивая им по открытой ладони, направляется в вашу сторону.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- Очень слабая группа: уменьшите хиты минотавра на 30 и он не может использовать свою способность «набег»
- Слабая группа: уменьшите хиты минотавра на 15
- Сильная группа: увеличьте хиты минотавра на 15
- Очень сильная группа: увеличьте хиты минотавра на 30

Тактика

Главная цель минотавра - это побег из тюрьмы. В бою капитан Валхарроу полностью погружается в ярость, бросается на ближайшую цель и проводит атаку рогами. Если персонажи не будут справляться, привлеките больше охранников в бой в качестве «пушечного мяса».

Уравнивание шансов

Капитан Валхарроу представляет собой сумасшедшую машину разрушения, потому, если вам кажется, что персонажи не справляются или это просто сделает бой интереснее, можно акцентировать на этом его отыгрыш. Если он промазывает при рывке, он может ударить головой в стену, из-за чего с потолка сыплются безвредные обломки. Если он зажал персонажа в угол, он может потратить своё действие на триумфальный возглас. У сообразительных игроков не должно возникать проблем с заманиванием капитана Валхарроу на слабые полы или в распространяющийся огонь.

Черта капитана Валхарроу Знание Лабиринта позволяет ему в деталях вспомнить точный путь из тюрьмы. В любом раунде, в котором минотавр не участвует в рукопашном бою, он как можно скорее двигается к выходу.

Распространение огня

Это столкновение проходит в области с распространяющимся огнём. Описывая эту сцену, выберите одну или две области на карте, которые будут охвачены огнём.

Огонь. Существо, которое вытолкнуто в пламя или начинает свой ход в огне получает урон огнём 4 (1к8). Вдобавок, оно должно пройти спасбросок Ловкости Сл 11 чтобы не загореться. Если оно проваливает спасбросок, то получает дополнительный урон огнём 3 (1к6) в начале каждого своего хода каждый следующий раунд, пока не потратит действие на то, чтобы погасить пламя.

Развитие событий

Если персонажи будут повержены здесь, Валхарроу отбирает у них их золото и оставляет умирать. Один из выживших тюремщиков оживляет персонажей, как только минотавр уходит.

Столкновение 2. Захват заложников

Тюремщики загоняют в угол **тюремщика Гримшакл** Йорга Брокенджау прежде чем тому удаётся освободить Ратену. Йорг берёт Ухарима в заложники в надежде, что тот будет для него аргументом в переговорах.

> Впереди вы видите дварфа тюремщика, борющегося с одним из братьев Гримшэкл. Тюремщик держит своего босса в «замке», приставив короткий меч к его глотке. Другой тюремщик стоит на его пути, направив копьё на захватившего заложника.
>
> «Назад! Или я перережу глотку этому полурослику!», выкрикивает предатель.

Дварф угрожает убить босса если не выполнят его требований. Если Ратена находится рядом, Йорг раскрывает себя говоря, что его послали, чтобы освободить её и пытается сопроводить её к бандитам, ждущим в лесу. В зависимости от действий игроков до этого момента, Ратена может повернуть против группы, чтобы сбежать.

Переговоры

Обыграйте эту ситуацию с заложником очень напряжённо. Йорг хочет добраться до Ратены. Ухарим криками просит помощи персонажей. Если кто-то приближается слишком близко, Йорг перерезает полурослику глотку и пытается силой пробиться к Ратене.

Йорга можно уговорить отступить только если персонажи пообещают ему безопасный уход или предложат ему столько же денег, сколько ему уже пообещали (25 зм). Также, один из персонажей может преуспев в проверке Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 15 отвлечь тюремщика, давая другому персонажу возможность наброситься на него. Если хиты Йорга будут опущены до 0 за одну атаку, Ухарим будет освобождён без вреда для него.

Отыгрыш Йорга

Йорг не был бы собой, не держи он своё слово, но не стоит ошибочно принимать его странное понятие о чести за слабость - он опасен, когда загнан в угол. Не смотря на его грубую внешность, говорит от ладно, кратко и метко.

Цитата: «Будет сделано.»

Развитие событий

Если он будет спасён, Ухарим соглашается почти со всем, чего потребуют персонажи, будь то освобождение Ратены под их попечение или же просто их выход из тюрьмы без каких-либо претензий.

Двое **бандитов** из Серых Патриотов - оба верхом - следят за происходящим в тюремной башне с противоположного берега реки, ожидая Ратену. Если они видят, что Ратена и Йорг не одни, они галопом скрываются в тумане, чтобы доложить Санду Крулеку.

Вне тюрьмы

Браден Йил приходит в ужас, когда слышит о перемирии между Крулеком и чародейкой. Он умоляет персонажей отправиться на Королевский Костёр и саботировать их встречу. Он нанимает лошадей и даже может нанять небольшой шлюп, если персонажи решат приблизиться к месту с моря, но отказывается отправляться с ними.

Награда опытом

Как только персонажи выходят из Тюрьмы Гримшэкл, каждый из них получает по **50 опыта**.

Часть 3: Королевский костёр

Королевский Костёр расположен на побережье, примерно в 40 милях к западу от Флана. Путешествуя по суше, персонажам придётся преодолеть Железный Путь, не ровную тропу, которая пролегает по лугам вдоль подточенных ветром утёсов. Группа прибывает к Королевскому Костру через 2 дня путешествий. Путь морем туда же займёт 14 часов. По ходу путешествия, они проходят мимо причала, который могут узнать персонажи, участвовавшие в DDEX1-3 Тени над Лунным Морем - им пользовался Уорш Лодочник чтобы перевезти их в «Деревню». Когда группа проходит мимо причала, Уорша и его плота нигде не видно, лишь очертания острова проступают из дымки вдали.

Железный Путь обходит место назначения стороной, потому персонажи должны будут пешком пройти по берегу, чтобы добраться до места. Раздайте игрокам **Раздаточный материал 3** когда группа обогнёт последний мыс. Группе открывается отличный вид на место как с суши, так и с моря.

> Клубы тумана расходятся, открывая взорам статую короля с кубком в правой руке, сидящего на уступе скалы и глядящего вдаль. Статуя высечена из камня во всю высоту скалы и достигает 80 футов от верхушки короны до пят. Деревья проросли из колен статуи, а мох покрывает её потрёпанную непогодой поверхность.
>
> Шумящие водопады обрамляют статую, покрывая её тело блеском брызг. Постройки различной степени постоянности окружают статую и поднимающиеся от них клубы дыма медленно растворяются в туманном воздухе.

Две группы преступников стали лагерями по обе стороны от статуи. Западнее статуи расположился неровный круг палаток с большим крытым фургоном в центре. Дым костра выплывает из пещеры неподалёку. За лагерем, заросшая тропа взбирается по лесистому склону к вершине.

Восточный лагерь - это аккуратный круг палаток, от которого вглубь скалы уходит значительно больше тоннелей. Ниже от него, у подножия скалы открывается зев огромной морской пещеры. Корабль покачивается на волнах у этой пещеры, привязанный к затопленной руке статуи.

Общие особенности

Королевский Костёр расположен под открытым небом. Туман накрывает его с моря, а утёс испещрён гротами.

Туман. Морской туман слегка мешает *(lightly obscures)* обзору всех внешних областей, создавая помеху на проверки Мудрости (Восприятие), опирающиеся на зрение.

Пещеры. В пещерах темно, если не указано обратное. Потолки пещер разнятся между 5 и 15 футами по высоте от пола.

Утёсы. Персонаж может карабкаться по утёсу, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

Реки. Реки шумные и опасные для переправы вброд. Существа в 60 футах от водопадов получают помеху на проверки Мудрости (Восприятие) полагающиеся на слух. Персонажи, которые пытаются перейти реки вброд должны преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 12 или быть снесенными течением на 2к12 футов. Если их смоет со скалы, персонажи получают дробящий урон 10 (3к6).

Статуя. Мох покрывает тело статуи, делая карабканье по ней достаточно лёгким. Персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы карабкаться по конечностям статуи.

Заросли. Дрок и кусты шалфея покрывают скалы. Заросли считаются сложнопроходимой местностью и предоставляют половинное укрытие.

Запахи. Древесный дым, соль.

Звуки. Приглушённые выкрики, тихие разговоры, лошади, водопад и крики морских птиц.

Приближение к лагерям

Игроки могут приближаться к Королевскому Костру как угодно. Используйте ниже приведенные столкновения в качестве грубых набросков и будьте готовы импровизировать. **Приключением не предполагается, что игроки исследуют всю локацию.** Как только события достигают апогея, запускайте Набег Орков (часть 4).

Набег

Плохая видимость и грохот водопадов делают лобовую атаку допустимой тактикой. Если персонажи в первую очередь заткнут обладателей сигнальных рожков и бегунов, они будут способны пробиться через большинство областей лагеря без того, чтобы потревожить остальной лагерь.

Обман

Существует множество возможностей для того, чтобы одурачить бандитов: к примеру, одевшись в накидки бандитов, представившись посланниками из города или устроив «атаку под чужим флагом», можно настроить банды друг против друга. Такие планы - это прекрасная почва для отличного отыгрыша, потому попытайтесь устроить интересные повороты сюжета вместо простых преград. Этот подход естественно требует большого количества импровизации.

Скрытность

Как только они проникнут в лагерь, группа может безопасно перемещаться между большинством областей без необходимости проходить групповые проверки Ловкости. Не тратьте слишком много времени на отыгрыш скрытности персонажей. Если группа разделяется, бросьте на оставшихся позади нескольких бандитов. **Шаррак**, летающий кобольд, может появиться где угодно, или ударный отряд **орков** из финальной части может появиться раньше задуманного.

Отыгрыш разбойников

Королевский Костёр является «живущим» местом приключения; существа не просто ждут, когда к ним придут персонажи, но реагируют на происходящее вокруг*. Потревоженные преступники предупреждают своих соседей трубя в рожки, отправляя посыльных к своему начальству или усиливают патрули и охрану.

Встреча

Встреча проходит на колене статуи (область 14 на карте 2: Королевский Костёр) и длится всю ночь. По мере того, как договор запутывается и обрастает подробностями, перерывы происходят каждые полчаса, чтобы дать возможность главарям посоветоваться со своими советниками.

Переговоры проходят весьма шатко по лезвию ножа. Оба главаря ожидают обмана и их банды готовы ударить по специальным сигналам. Эльф лучник Санда Крулека ведёт наблюдение с плеча

* Уместным было бы составить схему передвижения основных движущихся персонажей (патрульных, к примеру, или того-же Шаррака) и с момента появления группы в лагере отслеживать с привязкой ко времени их положение.

статуи; при любых признаках предательства, он стреляет горящей стрелой в сторону лагеря Серых Патриотов. Сигналом Джералле служит зажжение костра в кубке статуи. Как только один из сигналов будет дан, обе банды бросаются друг на друга.

Сигнал будет дан только если события недвусмысленно указывают на явное предательство. Если неизвестный и не виданный враг нападает на одну из сторон, оба главаря отступают, чтобы защищать свой лагерь. Как только всё утихает, переговоры продолжаются.

Война банд

Если банды начинают войну, опишите то, как конфликт бушует по области. **Не пользуйтесь кубиками, чтоб решить исход боя между ПМ; просто драматично опишите происходящее.** Во время хаоса, у игроков должно быть достаточно возможностей для спасения пленников или выделения конкретных противников.

Вам решать, какая из сторон победит или проиграет. Как только сражение закончится, победители возвращаются в свой лагерь, чтобы отдохнуть и отпраздновать. На этом этапе, вы можете использовать столкновения, приведенные в качестве путеводителя по их лагерю.

Допрос пленников

На захваченных преступников можно надавить, чтобы они ответили на вопросы персонажей при успешной проверке Харизмы (Запугивания) Сл 15. Все преступники знают общее расположение их лагеря и сигнал, по которому они начнут войну. Если персонажи что-то упустили, расспрашивая Ратену, эта информация может быть получена здесь.

Захваченные персонажи

Возможно, что преступники захватят одного или более персонажей. Когти Тиамат приковывают своих пленных в **Пещере Пленников** (область 6), а Серые Патриоты держат их внутри одной из палаток в своём **лагере** (область 11). В любом случае, гонцы будут отправлены к соответствующему главарю, который потребует перерыва, чтобы допросить пленников. У остальной группы должно быть достаточно возможностей устроить побег до или после допроса.

Мутировавшие кобольды

Дикая магия Джераллы изменила её подручных кобольдов, давая многим из них постоянные мутации. Когда персонажи встречают новую группу кобольдов, опишите парочку из них, как обладателей странных деформаций, таких как:

- Тело покрыто цветным, безвредным пламенем
- Дополнительные глаза, странно расположенные на голове
- Рудиментарные конечности, дополнительные руки, крохотные стрекозиные крылья
- Странный окрас чешуи: ярко розовый, белый, металлический и пр.
- Светящиеся глаза
- Постоянное парение в 2 дюймах над землёй
- Грива шевелящихся щупалец
- Мех!
- Прозрачная чешуя, демонстрирующая внутренние органы

Необязательное столкновение: Шпион культа

Проведите это столкновение в любое время в преддверии финала. Персонажи встречают **Шаррака**, шпиона Культа Дракона в рядах Когтей Тиамат. Шаррак - крылатый кобольд, которых обычно ещё называют урдами, и это столкновение может проходить почти где угодно.

> Сквозь туман, вы замечаете чешуйчатого гуманоида, не более трёх футов ростом, с кожистыми, перепончатыми крыльями. У существа две рептилоидных головы; одна нервно оглядывается, тогда как другая шепчет что-то чёрному камню, который держит на ладони.

Персонаж, преуспевший в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15 может подкрасться к Шарраку. Любой, кто подбирается достаточно близко, слышит, как кобольд шепчет в *посылающий камень*. Успех в проверке Мудрости (Восприятия) Сл 10 позволяет персонажу различить, что именно он говорит.

> «Джералла ничего не подозревает!» шепчет одна из голов. «Она слишком занята людьми. Лучшего времени для нападения не придумать! Убейте еретичку и Культ Дракона осыпет вас золотом!»
>
> «Скорее с этим камнем!» сдавленно шепчет другая голова существа. «Здесь не безопасно.»

Развитие событий

Если загнать его в угол, Шаррак предаёт Джераллу без колебаний. Зная, что орки приближаются, он старается выиграть им время, умоляя группу воспользоваться им как шпионом. Кобольд раскрывается свою связь с Культом Дракона только если его жизни будет угрожать страшная опасность. Не волнуйтесь испортить финал: знание о приближающейся атаке наиболее вероятно подтолкнёт персонажей к действиям.

Если Шарраку удастся скрыться, он спешит в лагерь Когтей, чтобы предупредить других кобольдов о вторжении. Он не предупреждает Джераллу - она может поинтересоваться, что он делал так далеко от своего поста.

Группа может попытаться наладить контакт с Нарлом, орогом вожаком отряда (см. часть 4) по средствам отобранного у Шаррака *посылающего камня*, но это рискованно. Если персонажи хотят притвориться Шарраком и предпринять хитрость, преуспев в проверке Харизмы (Обман), выполненной с помехой, против проверки Мудрости (Проницательность) Нарла, они могут изменить исход финальной битвы и позволить некоторым из сил Джераллы скрыться*. Ни при каких обстоятельствах Нарл не станет отменять атаку. Максимум он может её отложить на час или два.

Если персонажи не преуспели в обмане Нарла, он знает, что Шаррака раскрыли и приказывает нескольким оркам быть не далеко от него в битве и искать «непрошеных гостей».

Отыгрыш Шаррака

Мутация Шаррака наделила его двумя личностями. Его левая голова гордая и надменная, в то время как его правая голова хитрая и жестокая. Обе головы постоянно ссорятся и противоречат друг другу. Одна может попытаться договориться с персонажами, но тут же получит выговор от другой.

1. Мёртвый жрец

Мёртвый жрец Хельма привязан к дереву на вершине холма - это всё, что осталось от разведывательной группы, посланной Орденом Перчатки. Кобольды сожрали компаньонов жреца, а его подвесили как предостережение другим.

* Не ясно, зачем это может понадобиться персонажам. Возможно, персонажи смогут извлечь из этого подлога какую-то другую пользу. Но это решать вам...

Мёртвый человек привязан к дереву около вершины склона. Его белая накидка свисает лохмотьями, а доспех изодран в клочья. По одежде можно понять, что это был жрец. На его голой груди вырезаны слова «УХАДИ К СИБЕ ДАМОЙ».

Фракционное задание: Орден Перчатки

Если персонажи обыщут жреца, они найдут смятое письмо от Барровина Ундурра, героя из Ордена Перчатки. Отдайте им **Раздаточный Материал 4** когда они обнаруживают письмо. Персонажи, связанные с **Орденом Перчатки** после этого получают задание, приведенное ниже.

Спасти пленных. Сообщения о человеческих жертвоприношениях обеспокоили высшие эшелоны Ордена. Персонажи, принадлежащие к Ордену, которые вернут пленников живыми, зарабатывают **одно дополнительное очко славы.**

2. Пещеры кобольдов

Кобольды охраняют пещеры на западном склоне. Если тревога не была поднята, кобольды заняты ставками на бои ласок. Звериные похрюкивания и возбуждённый лай и гавканье слышны из пещеры, при приближении персонажей.

Три пещеры, показанные на карте, ведут в одну и ту же пещеру. Если кобольдов отвлечь, персонажи могут прокрасться внутрь без того, чтобы быть замеченными.

Ужасающая животная вонь заполняет ваши ноздри. Две гигантских ласки рычат и скалятся друг на друга в центре этой низкой пещеры, за чем наблюдает троица маленьких гуманоидов-рептилий. Ещё трое ласок приковано к валуну в глубине пещеры, у тёмного прохода, ведущего в глубь скалы.

В пещере трое **кобольдов** и пять г**игантских ласок.**

Трое из ласок прикованы к стене. Группа может с лёгкостью прокрасться мимо пещер, хотя преступники в лагере в ряд ли услышат какие-либо звуки боя, проходящего здесь.

Тактика

Кобольды дерутся насмерть. При первых же признаках проблем, один из них спешит освободить прикованных ласок. Ласки оборачиваются против любого, кто угрожает их хозяевам.

Один из кобольдов носит с собой кувшин, полный ядовитых **пауков**, который можно метнуть на 20 футов (от столкновения он разобьётся). Проведите дальнобойную атаку против существа или предмета, считая кувшин импровизированным оружием. При попадании, кувшин наносит колющий урон 1 из-за того, что разлетается на мелкие куски и 1к6 разозлённых пауков остаются на цели. Каждый паук атакует один раз, прежде, чем скрыться.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** уберите одного кобольда и одну гигантскую ласку
- **Слабая группа:** уберите одного кобольда
- **Сильная группа:** добавьте одного кобольда
- **Очень сильная группа:** добавьте одного кобольда и одну гигантскую ласку

Ядовитые поганки

Грибница **бледных поганок** растёт в глубине пещеры. Любое существо, проглотившее пригоршню этих поганок должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или получит урон ядом 7 (2к6) и станет отравленным на 1 час. Чтобы определить, что это поганки, персонаж должен преуспеть в проверке Интеллекта (Природы) Сл 15.

2A, 2B. Пещеры в утёсе

Проход, который расположен в глубине пещеры, выходит выше лагеря преступников. Оба выхода пещеры расположены на высоте 45 футов над землёй. Прямо у западного (2A) выхода есть боковой проход, ведущий в **пещеру пленных** (область 6).

3. Пугало кобольдов

Монструозное пугало, собранное из говна и палок, было установлено на тропе за лагерем кобольдов. Кобольды построили его, чтобы обманом заставить Серых Патриотов думать, что в распоряжении Джераллы есть огр.

Через туман вы замечаете огромную фигуру, стоящую у тропы. Великан возвышается на добрых девять футов и одет в доспехи из обрывков шкур. Пять крошечных рептилоидов расположились вокруг него, очевидно привыкшие к его присутствию.

Восемь **кобольдов** охраняют тропу. В любое время, двое кобольдов патрулируют лес по обе стороны тропы. Один прячется внутри пугала, время от времени двигая головой или конечностями, создавая видимость того, что пугало живое, тогда как остальные отдыхают у его ног.

Если на кобольдов нападут, кобольды постараются опрокинуть пугало на врагов (см. ниже). Кобольды патрульные присоединяются к бою через 1к3 раунда. Если хотя бы двое кобольдов будут убиты, один из кобольдов бежит в **лагерь** (область 4), чтобы предупредить остальных.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** уберите четверых кобольдов
- **Слабая группа:** уберите троих кобольдов
- **Сильная группа:** добавьте двух крылатых кобольдов
- **Очень сильная группа:** добавьте четверых крылатых кобольдов

Чучело огра

Из-за не ровной местности и густого тумана, распознать, что пугало не живое можно не более, чем с 20 футов и то, пройдя успешно проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Из-за тумана, эта проверка проходит с помехой.

Группа **как минимум из четверых кобольдов** может объединить свои действия, чтобы опрокинуть пугало на их врагов. Любое существо, стоящее рядом, когда оно упадёт, должно будет преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, чтобы увернуться от него. Существо, заваленное обломками пугала, получает дробящий урон 4 (1к8) и опутано пока не потратит действие, чтобы успешно пройти проверку Силы Сл 10, чтобы выбраться.

4. Лагерь кобольдов

Если тревогу поднимут где-то в другом месте, все кобольды, находящиеся здесь отправляются защищать **фургон Джераллы** (область 5).

Круг палаток расположился вокруг пылающего походного костра. Рептилоиды снуют по лагерю - некоторые точат копья в горячем пепле костра, другие возятся возле котла с едой, иные чем-то заняты в палатках. Севернее стоит большой крытый фургон и упряжь тягловых животных. Странное рычание и фырканье доносится из деревянной клетки у обрыва.

В лагере восемь **кобольдов.** Если начинается бой, двое **кобольдов**, стоящих на страже у фургона в области 5 присоединяются к бою в начале второго раунда. Кобольды не ожидают атаки с запада, потому персонажи, подходящие со стороны леса могут осмотреть лагерь относительно спокойно.

В лагере

Кобольдский лагерь обладает следующими особенностями.

Палатки. В каждой из пяти палаток есть припасы из засахаренных жуков, кувшина молока, простые инструменты плотника и одно из сокровищ, приведенных ниже.

Котёл с едой. Кобольды готовят тушёнку из жуков. Персонажи, которые некоторое время по наблюдают за приготовлением, замечают, что кобольды берут воду из почти не охраняемой кадки. Если воду в кадке отравить с помощью ядовитых поганок из области 2, весь лагерь будет отравлен через 15 минут.

Клетка Медвесовы. Джерелла выпускает свою **медвесову** во время рейдов, чтобы та сожрала охрану каравана и посеяла ужас среди противника. Медвесова нехотя признаёт её своей хозяйкой и не питает никакой привязанности к её подручным. Если её выпустить из клетки, зверь идёт в разнос. Клетка закрыта на навесной, ржавый замок, который можно вскрыть с помощью воровских инструментов при успешной проверке Ловкости Сл 12. Персонаж, преуспевший в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15 может подкрасться к фургону незамеченным.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** уберите двух кобольдов
- **Слабая группа:** уберите одного кобольда
- **Сильная группа:** добавьте одного кобольда
- **Очень сильная группа:** добавьте одного кобольда и одного крылатого кобольда

Сокровища

Палатки кобольдов содержат следующие награбленные сокровища: сундучок серебряных слитков (общая стоимость 15 зм), три рулона шёлка (по 5 зм каждый), бочонок специй (10 зм), огранённый гранат (5зм) и набор серебряных подсвечников (5 зм).

5. Фургон Джераллы

Фургон - это личные покои Джераллы.

Большой фургон стоит у реки. Загадочные символы покрывают его борта, а кожаный тент выкрашен в красны, белый, зелёный, синий и чёрный цвета.

Два кобольда стоят на страже снаружи фургона. Кобольды покинут свой пост только если будет зажжён сигнальный костёр (область 7).

Шёлковые занавеси украшают внутренности фургона. Скалящийся драконий череп подвешен на опоры фургона; зелёные огоньки пляшут в его пустых глазницах, а его макушка похоже является крышкой сундучка.

Рядом парит огромная, открытая книга из драконьей кожи. Уголок одной страницы загнут вокруг пера, которое старательно что-то пишет на противоположной странице.

Сундук драконьего черепа

Глазницы черепа вспыхивают, если крышка черепа будет открыта, и ближайшие тени сливаются в скалящуюся драконью голову. Магия школы Воплощение наносит внезапную атаку по тому, кто открыл сундучок, и лишь затем происходит определение инициативы. Существо, открывшее сундучок должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 или получить некротический урон 9 (2к8). Оно получит лишь половину этого урона при успешном спасброске. Эффект можно рассеять используя рассеивание магии (Сл 12), или действием задуть пламя в глазницах черепа. Воплощение иммунно к прочему урону. Ловушка не срабатывает, если пламя глазниц будет потушено до открытия сундучка.

Волшебная книга

Чародейка привязала дух барда к книге, которому она дала задание вести хронику её возвышения в качестве Избранной Тиамат. После недолгого наблюдения за персонажами, дух пытается наладить с ними связь.

Книга «разговаривает» быстро листая страницы и указывая на разные слова согнутым уголком листа. Он достаточно умён, чтобы понять, что персонажи делают здесь и с радостью ответит на их вопросы. Дух не испытывает верности к Джерелле и жаждет освободиться от своих обязанностей.

Сага представляет собой по большей части белые стихи. Чародейка изображается в ней как земная дочь Тиамат, которой суждено править всем Фаэруном. Если её спросить об этом, книга признаётся, что это всё «бахвальство и вздор». Дух барда не верит, что она является Избранной.

Дух знает следующие важные факты:

- Задув пламя в глазницах можно обезвредить ловушку.
- Джерелла перестала доверять своей правой руке, Шарраку, которого она подозревает в заговоре против себя.
- Один из пленных, которых держат в пещере - агент Арфистов.
- Джерелла украла медвесову у эльфийского друида из Дрожащего Леса. Они использует слово эльфийского языка *Араэль'шато*, чтобы усмирить зверя, когда тот злится. Если Джераллы не будет рядом, медвесова уничтожит кобольдов.

Единственный способ освободить дух от его обязанностей, это «Завершит сагу о Джерелле». Если чародейка погибнет, книга потеряет свои свойства.

Фракционное задание: Изумрудный Анклав

Если книга рассказывает историю медвесовы, каждый персонаж принадлежащий к Изумрудному Анклаву получает следующее задание.

Свободу Медвесовам. Друид хозяин медвесовы

желает вернуть её в целости. Если медвесова живой сбежит из лагеря, все персонажи, сотрудничающие с Изумрудным Анклавом, получают **дополнительное очко славы.**

Сокровища

Сундучок содержит 80 зм монетами, торговые серебряные слитки с клеймом Врат Балдура (общей стоимостью 20 зм), нефритовую статуэтку дракона (10 зм), набор колец с камнями размером на весь палец (10 зм) и медный медальон с изображением ребёнка-полуслика (5 зм).

Награда опытом

Если персонажи успешно обезвреживают ловушку на черепе, каждому из них полагается **25 опыта**.

6. Пещера пленных

Персонажи, которые приближаются к пещере снаружи, рискуют попасть в **яму-ловушку** у самого входа.

> Низкая пещера рассекает поверхность горы. Изнутри доносится запах древесного дыма, а вход в пещеру периодически озаряют отсветы костра. Присмотревшись, вы видите игру теней, создаваемую когтистой рукой на стене пещеры.

Спектакль теней, повествующий легенду о Куртулмаке, призван напугать пленников. В этой пещере **пятеро кобольдов** и семеро пленных. Персонажи, которые внимательно прислушиваются, слышат, что кобольды рассказывают о том, как их бог стал служить Тиамат в Девяти Преисподних.

Более безопасный и менее хоженый маршрут пролегает через **пещеру кобольдов** (область 3).

> Костёр потрескивает в центре этой пещеры странной формы. Четверо людей, полу-эльф и пара дварфов связанны поблизости, на груде вонючих шкур. Плетенные клети с сороканожками-переростками и тараканами расставлены у дальней стены.
>
> Узкий проход поднимается на северо-запад. Южнее, косой и извивающийся проход ведёт наружу.

Если кто-то падает в **яму-ловушку** (см. ниже), кобольды немедленно прибегают. Персонажи, входящие в пещеру во время игры теней, будут немедленно замечены. Кобольды будут драться до смерти.

Особенности пещеры

Пещера обладает следующими важными особенностями.

Яма-ловушка. Яма 12 футов глубиной спрятана под утоптанным циновкой из тростника. Верёвка натянута между циновкой и осиным гнездом над нею. Существо, упавшее в яму, срывает за собой и гнездо, что приводит ос в ярость. В добавок к дробящему урону 3 (1к6) от падения, существо получает дополнительный урон ядом 2 (1к4) от ос в конце каждого раунда, пока оно находится в яме. Любой находящийся в 5 футах от ямы, активно осматривающийся может заметить ловушку преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13*.

Пленные. Большинство пленников - простые охранники караванов. Один из них - Сирдж Винтермелт, полу-эльф разведчик, состоящий в рядах Арфистов (см. ниже). Пленные отчаянно желают освободиться, увидев, как множество их товарищей по несчастью были принесены в жертву Тиамат.

* Не стоит забывать о пассивном Восприятии, оно также может сыграть свою роль в этой ситуации.

Сирдж Винтермелт

Полу-эльф раскрывает свою связь с Арфистами персонажам, также связанным с этой фракцией. Даже если среди группы нет Арфистов, персонажи должны узнать символ этой фракции на заколке плаща Сирджа.

Сирдж может поведать следующее:

- Арфисты узнали, что Культ Дракона собирает орков в дебрях Тара.
- Сирджа послали выследить агента, стоящего за этим, но он был схвачен до того, как смог предпринять какие-либо действия.
- Поначалу, он думал, что **Джерална** принадлежала к Культу Дракона, но после некоторого времени, которое он изучал её, он так более не считает. Она слишком дерзкая и дикая.
- Он считает, что агентом Культа является **Шаррак**, двухголовый урд. Он видел, как тот шептал в посылающий камень.

Если персонажи не слышали о Культе Дракона, Сирдж может более подробно рассказать то, что знает на этот счёт.

Фракционное задание: Арфисты

Как только его освободят, Сирдж просит группу помочь ему поймать Шаррака, двухголового лейтенанта чародейки. Персонажи, связанные с **Арфистами,** получают следующие задания.

Поймать шпиона Культа. Если Шаррака живым доставят во Флан для допроса, каждый персонаж, связанный с Арфистами получает **одно дополнительное очко славы.**

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** уберите двух кобольдов
- **Слабая группа:** уберите одного кобольда
- **Сильная группа:** добавьте одного кобольда
- **Очень сильная группа:** добавьте двух кобольдов

Сокровища

Кожаный мешок у дальней стены пещеры содержит награбленное кобольдами добро. Внутри мешка можно найти гребень из китовой кости (10 зм), веер из павлиньих перьев (7 зм), бронзовый амулет (5 зм) и серебряное кольцо с гравировкой в виде двух сражающихся русалов (3 зм).

Награда опытом

Если персонажи успешно избегают ямы-ловушки, каждому из них полагается по **50 опыта**.

7. Сигнальный костёр

Дозорный **кобольдов** располагается здесь, задача которого зажечь сигнальный костёр, если заметит за Сандом Крулеком какие-либо признаки предательства.

> Каменный кубок нависает над головой. Воздух над ним дрожит от паров масла. Чешуйчатый гуманоид стоит на кромке кубка, сжимая в руке горящий факел и постоянно глядя в сторону коленей статуи.

Чтобы забраться на кубок, следует преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15. Также, чтобы избежать внимания кобольда, следует преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15. Если приближение персонажа будет замечено, кобольд криком

предупреждает Джераллу.

Зажжение костра

Кобольд зажжёт сигнальный костёр по приказу от Джераллы. Примерно 15 галлонов (57 литров) масла вылито в углубление чаши. Если, после того, как оно будет подожжено, какое-либо существо войдёт в пламя или начнёт свой ход в нём, оно получает урон огнём 27 (6к8).

8. Корабль разбойников

Серые Патриоты прибыли на встречу на этом судне.

Корабль пришвартован к утонувшей руке статуи. Главный парус корабля убран, но его привязь позволит быстро его поставить. Двое фигур в серых плащах патрулируют палубу.

Двое бандитов получили приказ не подпускать близко никакие суда. Если на бандитов нападут, они отважно сражаются, защищая корабль.

Нападение на корабль

Корабль 8 футов от борта до борта, 60 футов по килю и имеет всего одну палубу.

Скользкая палуба. Палуба стала скользкой от тумана. Любой персонаж, передвигающийся по палубе быстрее, чем с половинной скоростью должен пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10 или упасть навзничь и закончить свой ход.

Холодная Вода. Воды Лунного Моря достаточно холодны, чтобы у пловца перехватило дыхание. Персонаж, который неожиданно падает в воду получает один уровень истощения пока не выберется на сушу и не проведёт несколько минут высыхая.

Припасы на корабле

На корабле есть провизия, бочонки эля и небольшой арсенал мечей, копий и длинных луков. Среди припасов есть пол дюжины плотных серых плащей.

Фракционное задание: Жентарим

Полный осмотр судна обнаруживает тубус, содержащий письмо Санду Крулеку. Письмо от одного из его шпионов во Фланe, предупреждающего о Жентаримском заговоре против него. Выдайте игрокам **Раздаточный Материал 5**, когда группа обнаруживает это письмо. Персонажи, связанные с **Жентаримом**, получают следующее задание по прочтении этого письма.

Захватить Крулека живым. У Жентарима есть свои методы, как добраться до своих врагов, даже если они в тюрьме. Персонажи от Жентарима, вернувшие Санда Крулека живым зарабатывают дополнительное очко славы.

9. Морская пещера

Серые Патриоты пользуются морской пещерой, чтобы переходить из **лагеря преступников** (область 11) на **корабль** (область 8) и обратно.

Каменистый пляж расположен внутри пещеры. Лодка вытащена на берег и лежит возле узкого прохода, ведущего наверх. Неправильной формы морская пещера наполнена шумом и эхом убегающих и накатывающих волн.

Извилистый проход ведёт вверх ко **входу в пещеру** в области 10. Шлюпка пуста и может вместить восемь пассажиров.

10. Вход в пещеру

Двое бандитов патрулируют периметр лагеря. Патрульные играют в драконьи шахматы, каждым своим ходом отмечаясь на посту.

Трёхсторонняя шахматная доска лежит у входа в пещеру. Судя по расположению фигур, в игре миттельшпиль. Ломоть хлеба и бурдюк вина лежат возле доски. Лагерь преступников расположился южнее, наполовину укрытый за нагромождением валунов.

Если персонажи приближаются к этой области из морской пещеры, они замечают одного из преступников как раз делает свой ход.

Женщина в сером плаще сидит на корточках возле шахматной доски, изучая положение. Похоже, что она одна.

Через непродолжительное время, преступница делает свой ход и продолжает свой патруль. Каждый преступник обходит лагерь примерно за 10 минут так, что каждый из них проходит мимо доски примерно каждые 5 минут. Оба дозорных имеют при себе рожки, которыми они смогут дать сигнал, если обнаружат проникновение.

Развитие событий

Если один из дозорных возвращается к шахматной доске и видит, что другой не ходил, дозорный оповещает **лагерь преступников** (область 11) и приступает к поискам. Если пропавшего не найдут, дозорный отправляется на **место встречи** (область 14) и предупреждает Санда.

11. Лагерь разбойников

Серые Патриоты ожидают сигнала к атаке. Преступница по имени **Уловка**, доверенный лейтенант Санда Крулека, является вожаком банды в его отсутствие.

Круг палаток расположился поблизости обрыва, частично скрываясь за булыжниками и порослью. Пол дюжины преступников в серых плащах находятся в лагере - точат мечи, проверяют припасы и тренируются в стрельбе по соломенным мишеням. К северо-востоку от лагеря, через туман виднеется отдельно стоящий шатёр.

Мускулистая талашийка неустанно вышагивает по лагерю, её взгляд прикован к статуе на западе. Она сердито размахивает топором в такт своему шагу.

Персонажи могут спрятаться за камнями и кустарником, чтобы прокрасться мимо лагеря. Всякий, приближающийся к лагерю, будет замечен до того, как представится возможность застать лагерь врасплох.

Тактика

Уловка, **берсерк**, командует шестью крепкими **бандитами**. Если на лагерь нападут, один из них поспешит на **место встречи** (область 14) чтобы предупредить Санда Крулека. **Головорез** Малыш Эрик, стоящий на страже **шатра Санда Крулека** (область 12) прибывает к началу второго раунда.

Уловка слепа на левый глаз, но она хорошо скрывает этот свой недостаток. Персонажи, знающие о её слепоте, могут использовать это во время боя, получая преимущество на рукопашные атаки по ней. Только один персонаж может получить преимущество от этой тактики в каждом раунде.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** понизьте хиты берсерка на 15 и уберите одного бандита
- **Слабая группа:** уберите одного бандита
- **Сильная группа:** добавьте одного бандита
- **Очень сильная группа:** добавьте одного бандита и одного головореза

Сокровища

В палатках находятся походные постели, фонари, запасы масла и еды. Персонажи, которые обыскивают вещи бандитов, находят 15 зм мелкими монетами. Вдобавок, на одном из бандитов надета расшитая золотом шёлковая рубаха стоимостью 10 зм.

12. Шатёр Санда Крулека

Преступник **Малыш Эрик** стоит на страже шатра Санда Крулека в любое время.

Военный шатёр расположен к северу от основного лагеря. Снаружи палатки, на страже стоит верзила семи футов росту.

Головорез Малыш Эрик получил приказ никого не впускать. Малыш Эрик верит в то, что ведьма прокляла его - он убеждён, что крик совы станет предвестником его смерти. Если он услышит такой звук, его парализует страх и на 1к3 раунда все его атаки и проверки навыков будут проходить с помехой.

В конце каждого раунда боя, который будет проходить здесь, бросьте кубик: при чётном результате **бандиты в лагере** (область 11) узнают о происходящем. Как только группа разберётся с Малышом Эриком, они могут безопасно войти в шатёр.

Карта Железного Пути разложена на столе посреди шатра. Различные пометки сделаны чернилами на карте и шахматные фигуры расставлены по ней. Свитки, монеты и восковые печати занимают остальную часть стола. В глубине шатра стоит резная тахта с деревянным сундуком у изголовья. Сундук заперт на тяжёлый навесной замок.

Особенности шатра

Шатёр достаточно просторный, чтобы вместить пятерых персонажей, которые смогут передвигаться внутри.

- **Сундук с ловушкой:** Волшебная защита установлена на сундуке. Когда Санд Крулек уходит, он складывает блестящий длинный меч в сундук, а на замок насыпает немного пыли. Если сундук открыть, не убрав пыль, **меч** оживает и нападает. Чтобы открыть замок, требуются воровские инструменты и успех в проверке Ловкости Сл 15. Ловушка срабатывает на открытие замка и меч выпрыгнет из сундука и нападёт, как только будет открыта крышка сундука, что застигнет персонажей врасплох. Персонаж, активно осматривающий шатёр, может заметить пыль при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15. Убрать пыль можно просто сдув её.
- **Карты и бумаги.** Карта показывает схроны преступников в Травяном Море и места их засад. Бумаги раскрывают план Крулека по найму армии наёмников, чтобы скинуть купеческие дома, и установлении контроля над Фланом.

Сокровища

Сундук содержит 50 зм монетами и изумрудное ожерелье в форме сердца (75 зм). Изумрудное ожерелье - это **Сердце Миф Драннора**: фамильная ценность, которую отчаянно хочет вернуть Альянсу Лордов Браден Йил.

Награда опытом

Если персонажи успешно обезвреживают ловушку на сундуке, каждому из них полагается **50 опыта.**

13. Наблюдательный пост

Лунный эльф **Кай Тайрэн Ювиэль** несёт дозор с плеча статуи.

Голова и плечи статуи расположены вплотную к скале и располагаются на 20 футов ниже верхушки обрыва скалы. Тонкая верёвка туго натянута между деревцом на плече статуи и деревом на обрыве внизу.

Эльф **разведчик** в сером плаще прячется в зарослях. Из-за тумана и кустов, проверки Мудрости (Восприятие) для его обнаружения, проходят с помехой.

Кай не покинет своего поста без крайней на то необходимости. Если он заметит незнакомцев, крадущихся куда-то, он кричит вороном, чтобы предупредить Крулека.

13A. Скоростной спуск

Шёлковая верёвка привязана к берёзе у подножия скалы. Верёвка тянется к плечу статуи, примерно 60 футов на запад и поднимаясь на 40 футов.

Используя скоростной спуск, **дозорный** эльф может добраться до окрестностей лагеря всего за два раунда. Взобраться по верёвке можно, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, а быстро спуститься можно, преуспев в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10. Любое существо, проваливающее любой из бросков, падает на землю, получая дробящий урон 3 (1к6) за каждые 10 футов падения.

Сокровища

Кай владеет *длинным луком +1* и колчаном с 20 стрелами.

14. Место встречи

Встреча между **Сандом Крулеком** и **Джераллой** проходит на коленях статуи.

Густые заросли покрывают колени статуи. Разбитые предплечья короля, покоящиеся на его бёдрах, служат двумя платформами, возвышающимися над землёй. Туман с моря клубится вокруг статуи, а шум водопадов оглушает.

Хмурый воин в латах стоит на восточной руке. С противоположной руки на него смотрит драконорожденная женщина с красной чешуёй.

Успех в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15 позволяет прокрасться на встречу незамеченным. Персонажи, которые подбираются достаточно близко, слышат, как идут переговоры между преступниками. Они узнают Санда Крулека по плакатам о розыске.

Санд Крулек спорит с драконорожденной.

«Я знаю, какие фургоны ломятся от богатств, Джералла! Оставь восток мне, а я отдам вам самый сочный кусок.»

«Скорее это будут объедки с твоего стола!» рычит в ответ чародейка. «Зачем мне платить за то, что мои когти могут оторвать бесплатно?»

Разговор продолжается в таком же тоне часами. Очень сомнительно, что противники придут к согласию до нападения орков (см. часть 4).

Тактика

Санд Крулек, будучи **рыцарем**, представляет собой опасного противника в бою. **Джералла** же в бою полагается на свою дикую магию. Если бой разыграется здесь, дозорные в областях 7 и 13 открывают огонь, чтобы поддержать своих вожаков. Если заиграют рожки, подкрепление прибудет из лагерей на место встречи за 5 раундов.

Вожаки преступников вступают в бой, только если им грозит непосредственная опасность. Если атакована будет лишь одна сторона, вожак другой группировки возвращается к себе в лагерь и собирает свои силы для контратаки.

14A, 14B. Переправа через реки

Реки можно безопасно перейти вброд в отмеченных местах. Персонажи могут прокрасться через любой из бродов, преуспев в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 10.

Сокровища

Санд Крулек владеет затейливым серебряным браслетом (15 зм), а на поясе у него кошель с 10 зм.

Зубы Джераллы покрыты золотом и будут стоит в общей сложности 20 зм. У неё также есть кошель с 5 зм.

Тупиковая ситуация с заложниками

Если вожака преступников возьмут в заложники, его подчинённые пытаются вести переговоры о немедленном его освобождении. Взявший заложника может заставить преступников отступить, преуспев в проверке Харизмы (Запугивание) Сл 15. Мораль преступников быстро падает если вожак будет похищен или убит. Если они посчитают, что всё пропало, банда распадается за считанные часы, из-за раздоров, дезертирства и жадности.

Часть 4: Набег орков

Переходите к этой части, когда события достигнут своего апогея. Культ Дракона заплатил боевому отряду **орков**, чтобы те совершили набег на Королевский Костёр и уничтожили еретиков Когтей Тиамат. **Орчий** вождь, **Нарл Щитогрыз**, ведёт в бой более чем три десятка **орков**.

Вой волков эхом разносится над деревьями Королевского Костра. С моря приносится порыв ледяного ветра и вороны срываются с насиженных мест в кронах. Неясные тени мечутся среди деревьев.

Горящий флаг

Нарл Щитогрыз считает, что судьба его племени, Горящий Флаг, состоит в служении драконам, которые вскоре будут править всем Фаэруном. Слова Шаррака разожгли его воображение и теперь его орки рисуют драконов на своих щитах и носят шлемы, похожие на драконьи черепа. Когда они отправляются в бой, орки поджигают свои флаги, чтобы отдать честь своим драконьим хозяевам. Нарл присягнул на верность Культу Дракона, но **Шаррак** его единственный контакт в культе.

Проведение набега

Орки прибывают к Королевскому Костру с севера. Прежде, чем начать основной набег, Нарл отправляет авангард, чтобы убрать с постов дозорных. **Персонажи должны всё ещё присутствовать на месте, когда авангард атакует (см. столкновение 1, ниже).**

Если у вас остаётся мало времени, переходите сразу к столкновению 2.

Боевой отряд вскоре спускается с холма налетая на лагерь Джераллы. Застигнутые врасплох, силы драконорожденной чародейки вскоре уничтожаются. Не используйте броски для этих столкновений - просто опишите происходящее как фоновый процесс. Орки вскоре проносятся по всем областям места переговоров, включая лагерь Серых Патриотов. Запустите столкновение 2, если набег орков застигнет персонажей в лагере.

Если у игроков получится завладеть *посылающим камнем* Шаррака и ухитрятся обмануть Нарла, некоторые из сил Джераллы почуют неладное, будут лучше готовы к атаке, и сражение будет проходить более ровно. Ко времени нападения авангарда орков на персонажей в столкновении 1 их число уменьшится вдвое (округляя вверх).

Столкновение 1. Авангард орков

Это столкновение может проходить где-угодно. Небольшая группа орков нападает на место, где находятся персонажи прежде чем случится основная часть атаки.

Тёмная фигура выскакивает из-за укрытия. Кожа существа покрыта смолой, а на голову надет железный шлем, отдалённо напоминающий драконий череп. В руках у него поржавевший топор, а из свиноподобного рыла торчат клыки.

«За Чешуйчатых Господ,» рычит оно и бросается вперёд.

Шесть **орков** нападают на всякого присутствующего в этой области. Если персонажи прячутся за укрытием, опишите происходящий бой между МП-ми вместо бросков кубиков. Орки сражаются насмерть.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** уберите четверых орков
- **Слабая группа:** уберите троих орков
- **Сильная группа:** добавьте одного орка
- **Очень сильная группа:** добавьте двух орков

Развитие событий

Когда авангард будет перебит или отступит, начнётся основной набег.

С западной стороны доносятся звуки рогов. Штандарты Пылающей Битвы, которые несёт большая группа кричащих гуманоидов, появляются из-за деревьев. Отряд срывается вниз по лесистому склону к статуе, заполняя воздух боевым кличем.

Дайте персонажам время отреагировать. Запускайте столкновение 2, если они всё ещё присутствуют в лагере, когда орки налетают на него.

Столкновение 2. Вождь орог

Проводите это столкновение, когда персонажи пытаются прорваться с пленниками, ввязались в бой с одним из главарей банд или где-либо в другом месте, где вы сочтёте это наиболее эффектным. **Нарл Щитогрыз** вступает в смертельную битву с персонажами.

Битва бушует вокруг. Стрелы свистят над головами, а воздух наполнен едким дымом. Пробираясь через этот хаос, дорогу вам преграждает звероподобный гуманоид верхом на огромном волке. В руках у существа поржавевший топор и штандарт Пылающей Битвы. Зубы его полностью металлические. Из тумана подле него угрожающе выходят несколько орков.

Орог Нарл и его **ворг** будут сражаться насмерть. Трое орков попытаются наброситься на наименее бронированного персонажа, и, если Нарл будет повержен, немедленно обратятся в бегство. Если сражение будет оборачиваться против персонажей, один или более преступников могут вступить в бой против орков.

Если Нарл погибает, остатки его отряда отступают.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** уберите ворга и орков
- **Слабая группа:** уберите орков
- **Сильная группа:** добавьте одного орка
- **Очень сильная группа:** добавьте одного орога, одного ворга и одного орка

Сокровища

У Нарла с собой кошель с 15 зм, гравированный кинжал с драконьей головой на рукояти (8 зм) и наручи из шкуры виверна (5 зм). На ворге надет ошейник с чёрным жемчугом (22 зм). Посылающий камень Нарла был разбит во время битвы, делая посылающий камень Шаррака бесполезным.

Окончание набега

Персонажи может выбрать бегство, вместо столкновения с Нарлом и его отрядом. Если это так, орки уничтожают обе банды преступников. Если банды по большей части не понесли потерь, тоже может случиться и с орками.

Вам решать, кто переживёт атаку орков, основываясь на предыдущих действиях группы. Один из главарей банд может быть найден смертельно раненным или персонажи могут найти обоих главарей, сражающихся друг с другом. Что бы вы ни выбрали, не делайте это слишком сложным: к этому моменту персонажи заслужили передышку!

Заключение

Персонажи возвращаются к Брадену Йилу, который выдаёт им их награду. В ближайшие несколько дней, первые караваны купцов покидают Флан и осторожно отправляются по Железному Пути. Весть о безопасном прибытии караванов встречают торжествами, а персонажей чествуют, как героев. Город снова в безопасности - как минимум, пока что...

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт,** полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для **не боевого опыта**, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые Награды

Имя противника	Опыт за противника
Капитан Валхарроу, минотавр	700
Медвесова	700
Джералла, чародейка	450
Нарл, орог	450
Уловка, берсерк	450
Санд Крулек, рыцарь	450
Орк	100
Шпион (включая Кая Тайрэна Ювиэля)	100
Головорез (включая Малыша Эрика)	100
Варг	100
Шаррак, крылатый кобольд	50
Бандит	25
Гигантская ласка	25
Братья Гримшэкл	25
Стражник (включая Тюремщиков Гримшэкл)	25
Кобольды	25
Обыватель	10
Паук	10

Небоевые Награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Побег из Гримшэкл	50
Избегание ямы-ловушки в области 6	50
Обезвреживание ловушки Крулека с магической пылью	50
Обезвреживание черепной ловушки Джераллы	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **450 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Вещи из шатра Санда Крулека	125
Фургон Джераллы	125
Награда Чёрного Кулака за Крулека	100
Награда за Крулека от Дома Кадорна	75
Награда за Джералла от Дома Кадорна	75
Выторгованная дополнительная награда	50
Сокровища кобольдов (область 4)	50
Сокровища вождя орога	50
Сокровища кобольдов (область 6)	25
Вещи бандитов (область 11)	25
Вещи Крулека	25
Вещи Джераллы	25

Длинный лук +1

Магическое оружие, необычное

Вы получаете бонус +1 к броскам атак и урона этим оружием.

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом,

этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Слава

Все представители фракций зарабатывают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Фракционное задание (Изумрудный Анклав): Освобождение медвесовы и вывод её с Королевского Костра удовлетворяет требованиям этого фракционного задания. Любой представитель Изумрудного Анклава, выполняющий это задание получает дополнительное очко славы.

Фракционное задание (Арфисты): Поимка шпиона Культа Дракона, Шарракa, и возвращение его во Флан удовлетворяет требованиям этого фракционного задания. Любой представитель Арфистов, выполняющий это задание получает дополнительное очко славы.

Фракционное задание (Альянс Лордов): Обнаружение и возврат Сердца Миф Драннора из шатра Крулека удовлетворяет требованиям этого фракционного задания. Любой представитель Альянса Лордов, выполняющий это задание получает дополнительное очко славы.

Фракционное задание (Орден Перчатки): Освобождение пленников, схваченных бандитами, удовлетворяет требованиям этого фракционного задания. Любой представитель Ордена Перчатки, выполняющий это задание получает дополнительное очко славы.

Фракционное задание (Жентарим): Поимка Крулека и возвращение его во Флан, чтобы он предстал перед Чёрным Кулаком, удовлетворяет требованиям этого фракционного задания. Любой представитель Жентарима, выполняющий это задание получает дополнительное очко славы.

Время простоя

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого приключения.

Награда Мастера

Вы получаете **200 опыта** и **десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Бандит

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Сабля. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 4 (1к6+1).

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к8+1).

Обыватель

Средний защиты (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4).

Летающий меч

Маленькая конструкция, без мировоззрения

Класс доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 17 (5к6)
Скорость 0 фт., полёт 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	15(+2)	11(+0)	1(-5)	5(-3)	1(-5)

Спасброски Лов +4
Иммунитет к урону ядом, психический
Иммунитет к состояниям ослеплён, очарован, оглушён, испуган, парализован, окаменел, отравлен
Чувства слепое видение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 7
Языки -
Опасность 1/4 (50 опыта)

Восприимчивость к Антимагии. Меч становится недееспособным пока находится в поле антимагии. Если он станет целью рассеивания магии, меч должен преуспеть в спасброске Телосложения против сложности спасброска от заклинаний накладывающего рассеивание или потерять сознание на 1 минуту.

Ложная внешность. Пока меч остаётся неподвижным и не летает, его невозможно отличить от обычного меча.

Действия

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 5 (1к8+1).

Гигантская ласка

Средний зверь, неопределённый

Класс доспеха 13
Хиты 9 (2к8)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	16(+3)	10(+0)	4(-3)	12(+1)	5(-3)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки –
Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый слух и нюх. Ласка получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) опирающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3).

Братья Гримшэкл, Бандиты полурослики

Маленький гуманоид (полурослик), нейтрально злой

Класс доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	13(+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)	11(+0)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Всеобщий, Полурослико в
Опасность 1/8 (25 опыта)

Храбрость. Полурослики проводят спасброски против страха с преимуществом.

Проворство полурослико в. Полурослик может проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше его.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона.

Праща. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) дробящего урона.

Тюремщик из Гримшэкл

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона.

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к8+1) колющего урона.

Стражник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6+1).

Джаралла, чародейка

Средний гуманоид (драконорожденный), хаотично злой

Класс доспеха 13 (доспехи мага)
Хиты 21 (5к6+5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	10(+0)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	16(+3)

Спасброски Тел +4, Хар +6
Навыки Магия +3, Запугивание +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Сопротивление к урону огнём
Языки Всеобщий, Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Драконье наследие. Джералла обладает наследием красного дракона.

Колдовство. Джералла является заклинателем 5-го уровня. Её способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Джералла обладает следующими заклинаниями чародея:

Заговоры (по желанию): *брызги кислоты, волшебная рука, малая иллюзия, огненный снаряд, сообщение*

1-го уровня (4 ячейки): *доспехи мага, волна грома*

2-го уровня (3 ячейки): *корона безумия, облако кинжалов, палящий луч*

3-го уровня (2 ячейки): *гипнотический узор*

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Оружие дыхания (Перезарядка после короткого или длинного отдыха). Джералла выдыхает 15-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или получить урон огнём 7 (2к6). При успешном спасброске существо получает лишь половину этого урона.

Волна дикой магии (Перезарядка 5-6). Когда Джералла творит заклинание, она может вызвать волну дикой магии, чтобы сотворить это заклятие как если бы она использовала слот на 1 выше, чем тот, что был использован на самом деле. (МП может сверится с таблицей Волна дикой магии из Книги Игрока, используя эту способность).

Кай Тайрэн Ювиэль, Разведчик

Средний гуманоид (высший эльф), нейтральный

Класс доспеха 15 (кольчужная рубаха)
Хиты 16 (3к8+3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	11(+0)

Навыки Природа +4, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5
Специальное снаряжение. Кай обладает *длинным луком +1*.
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Всеобщий, Эльфийский
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и зрение. Кай получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на слух и зрение.

Наследие фей. Кай совершает спасброски против очарования с преимуществом и не может быть магически усыплён.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашных или две дальнобойных атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Длинный Лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8+3).

Кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 12
Хиты 5 (2к6-2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Общий, Драконий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Праща. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к4+2).

Капитан Валхарроу, минотавр

Большой монстр, хаотично злой

Класс **доспеха** 14 (природный доспех)
Хиты 76 (9к10+27)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	11(+0)	16(+3)	6(-2)	16(+3)	9(-1)

Навыки Восприятие +7
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 17
Языки Всеобщий, Бездны
Опасность 3 (700 опыта)

Набег. Если минотавр передвигается хотя бы 10 футов по прямой к цели и после этого попадает своей атакой рогами в этом же ходу, цель получает дополнительный колющий урон 9 (2к8). Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 14 или его оттолкнёт на 10 футов и опрокинет с ног.

Знание Лабиринта. Минотавр может в деталях вспомнить любой путь, который он прошёл.

Безрассудство. В начале своего хода, минотавр может получить преимущество на все броски попадания рукопашными атаками оружием на этот ход, но броски атак по нему также будут проводиться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

Палица. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 13 (2к8+4).

Рога. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 13 (2к8+4).

Нарл Щитогрыз, Орог

Средний гуманоид (орк), хаотично злой

Класс доспеха 18 (латы)
Хиты 42 (5к8+20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	18(+4)	12(+1)	11(+0)	12(+1)

Навыки Запугивание +5, Выживание +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Всеобщий, Орчий
Опасность 2 (450 опыта)

Агрессивный. Бонусным действием орог может передвинуться на расстояние до значения своей скорости к враждебной цели, которую видит.

Действия

Мультатака. Орог проводит две атаки двуручным топором.

Двуручный топор. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (1к12+4).

Метательное копьё. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4).

Орк

Средний гуманоид (орк), хаотично злой

Класс доспеха 13 (шкурный доспех)
Хиты 15 (2к8+6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	16(+3)	7(-2)	11(+0)	10(+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Всеобщий, Орчий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Бонусным действием орк может передвинуться на расстояние до значения своей скорости к враждебной цели, которую видит.

Действия

Двуручный топор. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к12+3).

Метательное копьё. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Медвесова

Большой монстр, неопределённый

Класс доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 59 (7к10+21)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	12(+1)	17(+3)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки –
Опасность 3 (700 опыта)

Острое зрение и нюх. Медвесова получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) опирающиеся на зрение и обоняние.

Действия

Мультиатака. Медвесова проводит две атаки: одну своим клювом и одну - когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (1к10+5).

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 14 (2к8+5).

Уловка, берсерк

Средний гуманоид (человек), хаотично злой

Класс доспеха 13 (шкурный доспех)
Хиты 67 (9к8+27)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	17(+3)	9(-1)	11(+0)	9(-1)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Всеобщий
Опасность 2 (450 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода, берсерк может получить преимущество на все броски попадания рукопашными атаками оружием на этот ход, но броски атак по нему также будут проводиться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

Двуручный топор. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к12+3).

Разведчик

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8+3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	11(+0)

Навыки Природа +4, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и зрение. Разведчик получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на слух и зрение.

Действия

и Разведчик совершает две рукопашных или две дальнобойных атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Длинный Лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2).

Санд Крулек, Рыцарь

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс доспеха 18 (латы)
Хиты 52 (8к8+16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	14(+2)	11(+0)	11(+0)	15(+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один (обычно Всеобщий)
Опасность 3 (700 опыта)

Смельчак. Рыцарь с преимуществом проходит спасброски против того, чтобы стать испуганным.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашных атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (2к6+3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Лидерство (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). В течение 1 минуты, рыцарь может произносить специальные команды или предупреждения, когда не враждебное существо, которое он видит в пределах 30 футов от него, проводит атаку или проходит спасбросок. Существо может прибавить к4 к результату своего броска, если оно слышит и понимает рыцаря. Существо может прибавлять результат только одной кости Лидерства на бросок. Эффект завершается если рыцарь становится недееспособным.

Реакции

Парирование. Рыцарь добавляет 2 к своему КЗ против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Чтобы иметь возможность применить эту способность, рыцарь должен видеть атакующего и держать в руке оружие.

Шаррак, Крылатый кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 13
Хиты 7 (3к6-3)
Скорость 30 фт., полёт 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	16(+3)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Общий, Драконий
Опасность 1/4 (50 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от цели атаки и дееспособен.

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3).

Сброшенный камень. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, одна цель ровно под кобольдом. Попадание: дробящий урон 6 (1к6+3).

Паук

Крошечное чудовище, без мировоззрения

Класс доспеха 12
Хиты 1 (1к4-1)
Скорость 20 фт., взбирание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Навыки Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки -
Опасность 0 (10 опыт)

Паучье лазанье. Паук может карабкаться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить какие-то проверки.

Чувство паутины. Пока он контактирует с паутиной, паук знает точное расположение любого существа, которое также находится в контакте с той же паутиной.

Передвижение по паутине. Паук игнорирует ограничения передвижения, предоставляемые паутиной.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 1 и цель должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 9 или получить урон ядом 2 (1к4).

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Ворг

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 26 (4к10+4)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	13(+1)	7(-2)	11(+0)	8(-1)

Навыки Восприятие +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Гоблинский, Варгов
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и нюх. Варг получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) опирающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (2к6+3). Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 13 или быть сбитым с ног.

Раздаточный материал для игроков 1

Разыскивается

за

грабёж, убийство и призыв к мятежу

Сэнд Крупск

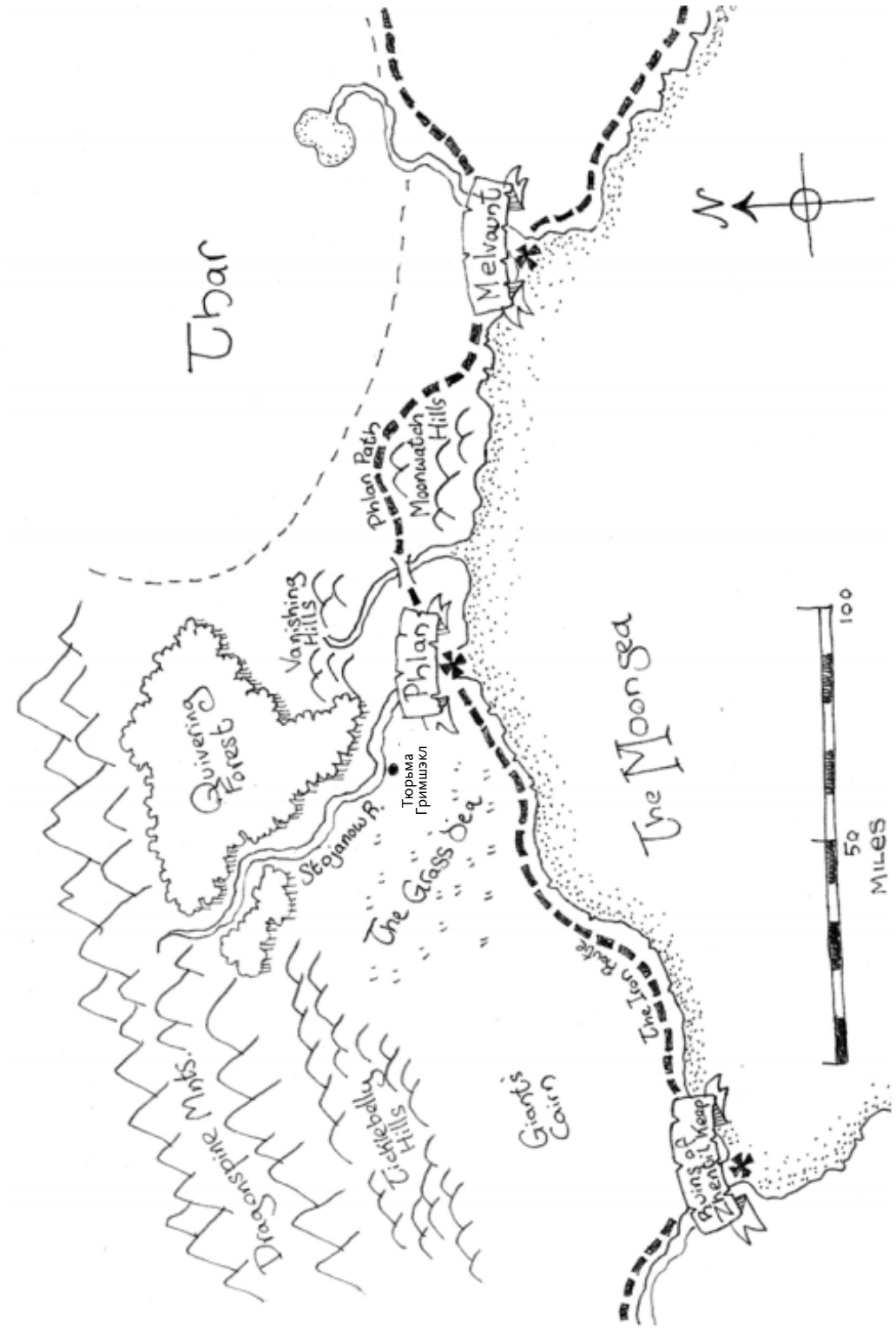
Главарь банды отъявленных головорезов «Серые Патриоты»

Награда

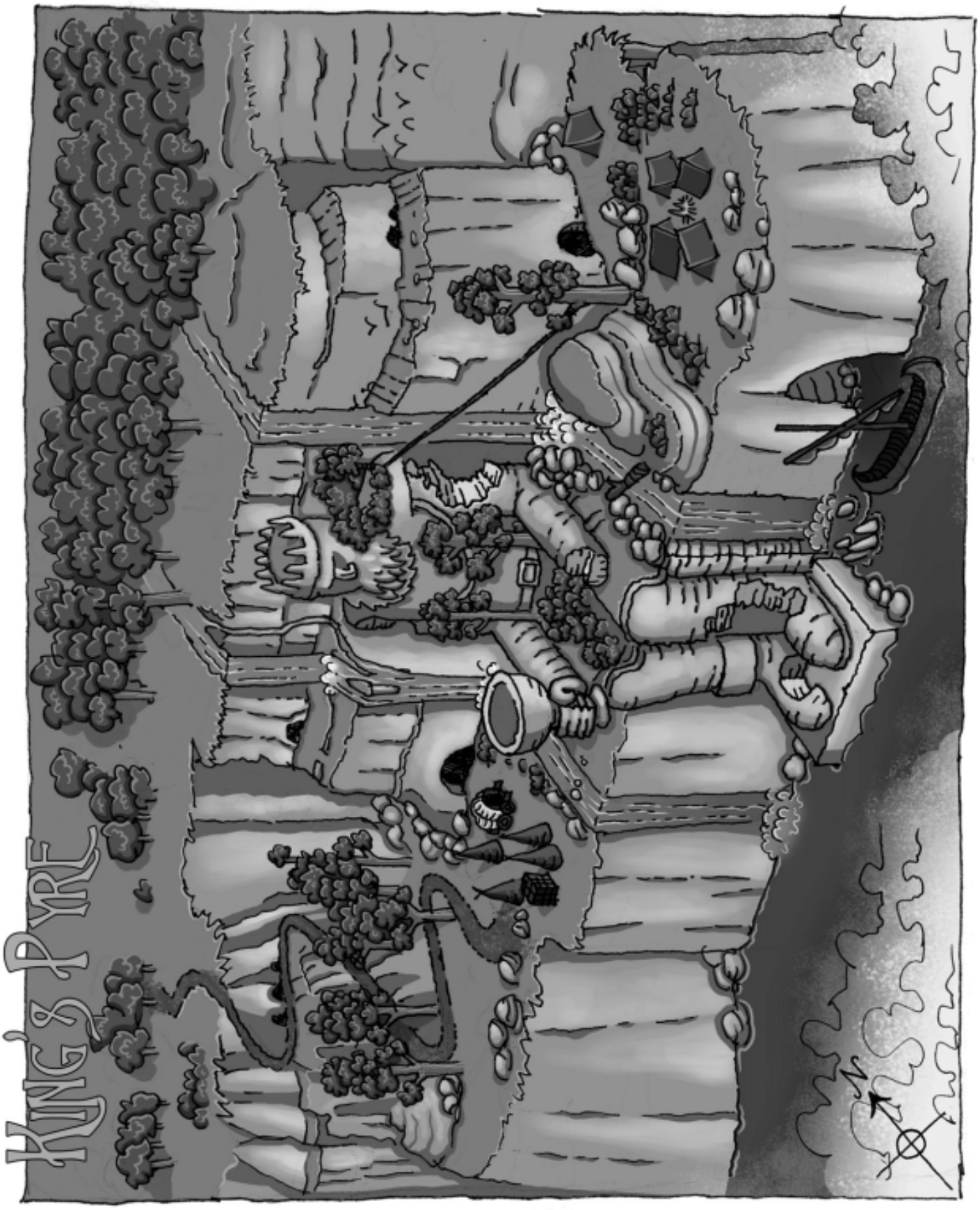
100 золотых монет

будет выплачена всякому, кто доставит преступника живым или мёртвым Рыцарям Чёрного Кулака.

Раздаточный материал для игроков 2



Раздаточный материал для игроков 3



Раздаточный материал для игроков 4

Гавриэль,

Дурные ветры дуют с Лунного Моря.

Торговцы сообщают о нападающей на их караваны колдунье - женщине-змее, которая служит самой Цветной Драконихе. Те, кто попадаются ее слугам-кобольдам, захватываются в плен и удерживаются там до тех пор, пока звезды не встанут в нужное для жертвоприношения положение.

Орден Перчатки не может позволять такому злу одерживать верх. Поспеши к Лунному Морю и разведай про эту волшебницу, старый друг. Если у нее будут заложники, их надо освободить!

И пусть ее отребье не смеет стоять на твоем пути. Дуют дурные ветры - так пусть же они наполнят паруса твоей ярости!

В добрый путь

Барровин Ундурр

Раздаточный материал для игроков 5

Сержант,

Про Приветствующих можете больше не беспокоиться, оне не будут лезть в наш бизнес во Флане, пока тот не затрагивает их собственные дела.

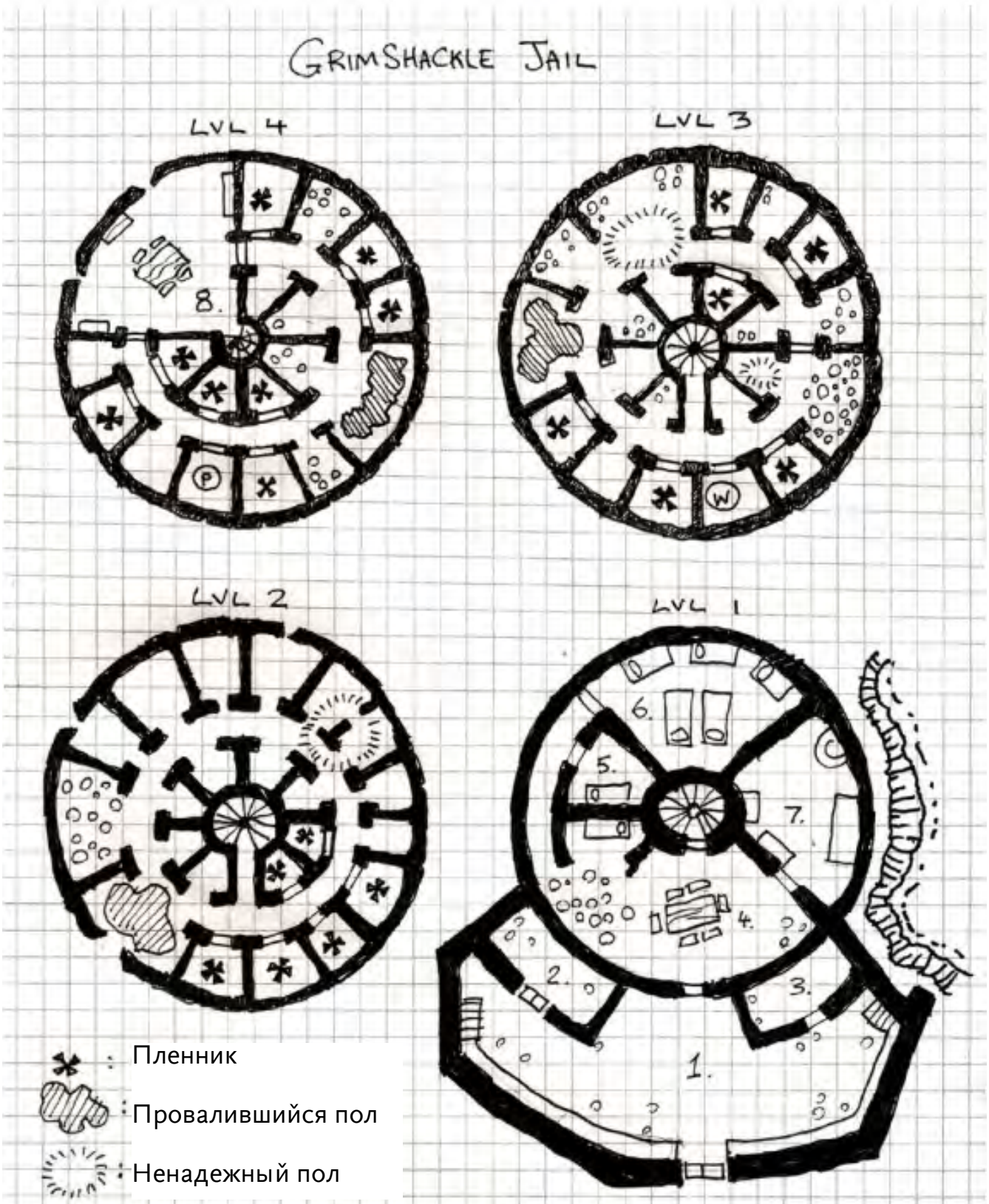
Но у меня тревожные новости про Жентарим. Они опасаются, что вы раскрыли их шпионов в Черном Кулаке и готовятся организовать «допрос с пристрастием», если вас вдруг захватят вновь. Похоже, щупальца жентильцев могут протянуться куда угодно, даже в самые темные подземелья Замка Вальево.

Будьте осторожны!

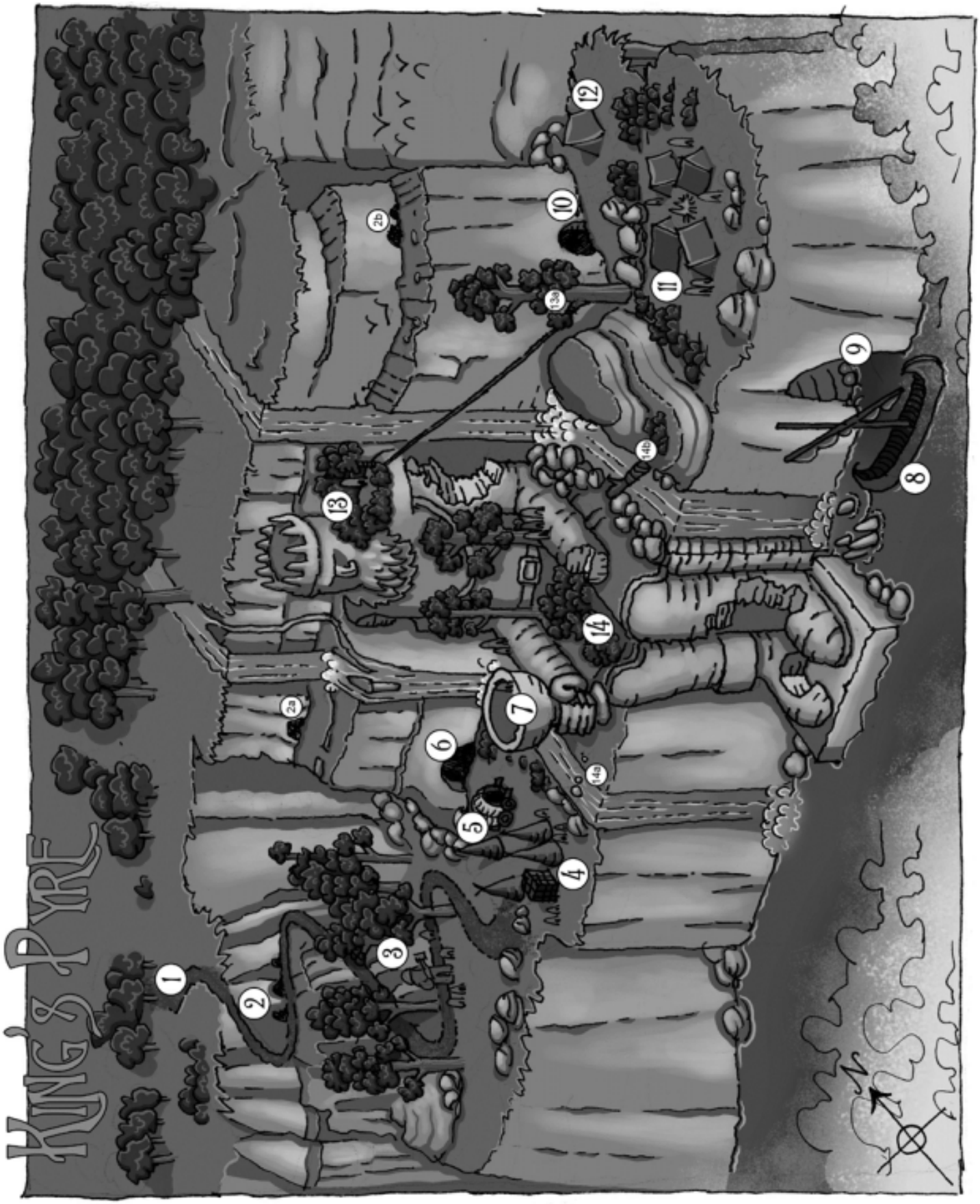
Да восторжествует правосудие,

Р.Х.

Карта 1: Тюрьма Гримшэкл



Карта 2: Королевский костёр



Бугагашечка

перевод неточный и не наш и мы не знаем чей
зато про две банды

Тирания во Флане

Изувеченная Злоба пришёл. Будущее Киноварного Трона и жизни обитателей Флана находятся под угрозой. Культ Дракона торжествует, а Черный Кулак бессилен в борьбе с ним. Как фракции города отреагируют на эту угрозу? Выстоит ли Флан на этот раз? Первая Часть Под Изумрудными Когтями. Приключение для персонажей 5го-10го уровня.

Код приключения: DDEX1-10

Участники проекта

Дебют: 14 августа 2014
Публикация: 1 сентября 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.
©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
Kitar, LeoTrickster, korfax, stivie, deiran, Gumeg, dveruchka для dungeons.ru
http://dungeonsanddragons.ru/
http://vk.com/dungeons_ru

вычитка korfax, stivie
верстка stivie

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Тирания во Флане», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 5-10-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей шетого уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение происходит в и около города Флан на северном побережье Лунного Моря в Фаеруне.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 3 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера.*

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм

Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Все меняется в Флане, и в худшую сторону. Шпионы Культа Дракона глубоко проникли в замок и развратили многих защитников города, собрали новых союзников и вообще готовы сделать шаг для взятия под контроль города и лежащего под ним Пруда Сияния.

Рыцарь-Командор Эктор Брамс, Лорд Регент Флана, созвал секретную встречу глав четырех основных гильдий города и главу каждого благородного дома. У подножия Киноварного Трона, он планирует выработать условия союза и навести мир и порядок в городе раз и навсегда.

Именно тут, впрочем, на союзников обрушится молот в форме Ворганшаракса, Изувеченной Злобы: зелёного дракона, который вступил в союз с Культом Дракона в обмен на власть над Фланом.

Ворганшаракс, Изувеченная Злоба

Ворганшаракс это взрослый зеленый дракон, почти что древний, чей огромный размер превосходит лишь его еще более огромное эго. Несмотря на жестокую травму, в виде искалеченного и порванного крыла, оставленную ему бронзовым драконом еще в те времена, когда он был вирмлингом, Ворганшаракс все равно производит очень сильное впечатление. Он огромного размера и ужасающе сильный; в гораздо большей степени, чем другие драконы того же возраста. В результате его травмы и размера он довольно неуклюжий летун, однако чудовищно разрушителен на земле.

Ворганшаракс является порождением древнего зеленого дракона Клогиалиаматар, которая правит в лесу Криптгарден далеко на западе. Мстя фракциям за участие в событиях в ее лесу, она одолжила (хотя скорее продала) помощь Ворганшаракса Культу Дракона, который отправил его в Флан, чтобы заполучить Пруд Сияния и вернуть ему былую силу. У Ворганшаракса есть огромное количество кобольдов, драконорожденных и полудраконов, которые фанатично преданны ему, многие из которых обладают знаниями мощной магии.

В начале приключения Лорд Регент неожиданно задерживается и опаздывает на встречу.

Обзор приключения

Персонажи отдыхают в Смеющемся Гоблине, когда к ним приходит Рыцарь Чёрного Кулака Алейд Буррал (DDEX1-3 *Тени над Лунным Морем*). Она ищет группу независимых приключенцев, чтобы помочь ей. Драконьего культиста Сперника (DDEX1-5 *Почитание Огня*) скоро будут судить за его преступление - ограбление Библиотеки Мантора и Лорда Мудреца Флана в попытке завербовать красного дракона для нужд Культа.

Алейд обеспокоена тем, что слишком много времени прошло прежде, чем был назначен суд, и, как ни странно, к заключенному было разрешено впустить

нескольких посетителей. Принимая во внимание все недавние истории и примеры коррупции в рядах Черных Кулаков, она хочет попросить персонажей быть независимыми следователями. Она отчаянно пытается разоблачить коррупцию и доложить об этом Лорду Регенту, единственному члену Черных Кулаков, которому она полностью доверяет.

Приключение состоит из пяти частей, и начинается с части 1. После встречи персонажей с Алейд, Изувеченная Злоба атакует Крепость Вальево, и уничтожает глав четырех основных гильдий города и глав благородных домов Флана. Персонажи видят нападение, находясь в другой части города и находятся слишком далеко, чтобы сделать что-либо. Они, однако, становятся свидетелями, как культисты атакуют на улицах каждого, кто встанет у них на пути. Фанатики тащат «подношение» (деньги и граждан) в крепость, в дань дракону.

У персонажей будет возможность атаковать некоторых захватчиков и отвести невинных людей в Смеющегося Гоблина, который становится де-факто штаб квартирой для повстанческого движения, которое развивается вокруг персонажей. От граждан, которых они спасли, приключенцы узнают, что Лорд Регент всё еще жив, но захвачен в плен. Среди спасенных находится Айя Гленмиир (DDEX1-6 Вор Свитков). Айя скажет персонажам что город потерян и что им бы следовало вывести как можно больше людей из Флана. Приветствующие, вероятно, знают тайные пути как в, так и из города; Айя направляет их к Глевит (DDEX1-6 *Вор Свитков*), одному из Приветствующих, который в прошлом работал с Арфистами.

Часть 2 приключения описывает множество различных путей, которым персонажи могут пойти, например, определение состояния города, контакт с Приветствующими, или спасение союзников и предметов по всему городу, которые являются ценными для их фракций. В то время как группа выполняет эти побочные миссии, за ней следят Слезы Злобы, коррумпированные члены Черного Кулака, которые присоединились к Ворганшараксу.

Часть 3 начинается, когда Слезы настигают приключенцев. Это приводит к части 4, где становится ясно, что город окончательно захватывают; приключенцы встречают Рыцаря Алейд Буррал. Она узнала местоположение Лорда Регента и просит приключенцев спасти его. Она добровольно отвлечёт на себя Слезы, чтобы выиграть им время. Скорее всего, это подпишет ей смертный приговор, но она согласна, если это спасёт её Командора.

В части 5, персонажи используют свои связи с Приветствующими, чтобы бежать через канализацию, которая ведёт к Реке Стоянов (или сбегают на борту освобожденного судна). Персонажи должны вывести беженцев из города в безопасное место, сражаясь по дороге с прислужниками дракона.

Приключение заканчивается бегством множества беженцев, покидающих Флан с телом Рыцаря Алейд Буррал во главе.

Знакомые лица

Это приключение использует много не игровых персонажей (ПМ), которых приключенцы, возможно, ранее встречали в прошлых приключениях этой сюжетной линии. Знание этих ПМ не является необходимым для полноценного использования этого приключения, но ПМ рекомендуется прочитать врезки, сопровождающие каждого ПМа, чтобы понять прошлые отношения, которые могут связывать их с персонажами. Продолжение развития этих отношений лишь еще больше затянет игроков в сюжетную линию.

Введение приключения

Сейчас 3 Марпенота 1489 ЛД, это время года обычно называют Листопад, погода приятно-теплая, в то время как герои заслуженно отдыхают в общей комнате Смеющегося Гоблина. У них уже есть зарезервированные номера и заказанная еда, которую расставляют перед ними. Они имели возможность встретиться друг с другом, поэтому знакомство персонажей уместно в этот момент.

Смеющийся Гоблин

Приключение начинается в Смеющемся Гоблине, довольно известной гостинице в доках Флана, обслуживающей грубые толпы рыбаков, моряков и наемников. Особенности:

- Общая комната имеет два этажа с большим открытым пространством в середине, содержащей бар, сцену и большой очаг.
- По стенам расположено несколько кабинок, а остальную часть зала заполняют обычные столы.
- Единственный примечательный элемент декора в общем зале - это большой резной тотем, напоминающий смеющегося гоблина. Тотем явно очень старый и поизносившийся.
- Владелец и бармен - Имизаэль. Хотя она человек, имя её явно эльфийское (её мать была одержима эльфами).
- Официантом является человек по имени Маркот, но завсегдатаи знают его как Толстый Мар.

И Маркот, и Имизаэль с удовольствием рекомендуют знаменитый фирменный суп таверны из капусты. Это старый секретный рецепт, который подается со свежеиспеченным хлебом и куском сыра. В ином случае в таверне подают соленую тушеную рыбу или дневной улов (почерневшего сома; Лунное Море — это пресноводное озеро). Сегодня в меню также свежий яблочный пирог. Список напитков обширен, но советуют брать светлый эль, портер, или что-то по-настоящему крепкое. Вино практически безвкусное.

Сейчас, в это жаркое время после полудня, Имизаэль читает листовку, а приключение только начинается.

Отыгрыш Имизаэль

Имизаэль внимательна к потребностям своих посетителей. Она отвечает на вопросы коротко, вежливо кивая и направляя клиентов, обожающих сплетни к Толстому Мару, убеждая последнего в том, что ему «следует держать его такой же толстый нос подальше от чужих дел». Имизаэль встречалась в DDEX1-2 *Тайны Крепости Сокол* и DDEX1-6 *Вор Свитков*, где она могла рассказывать героям истории, услышанные от своих посетителей.

Толстый Мар воспользовался тихим моментом полудня, чтобы спокойно вытирать разлитые напитки и убирать столы. Он любит рассказывать истории и сплетни намного больше, чем делать свою работу. Если любой из персонажей вовлечет его в разговор, он прислоняет свою швабру к стенке и садится за ближайший свободный стол - Имизаэль лишь мотает головой, как будто она ожидала этого, и привыкла уже к такому поведения её работника.

Отыгрыш Толстого Мара (Маркота)

Толстый Мар явно не любит свое прозвище, но оно заслуженно. Это шарообразный господин, который обильно потеет. Его острый язык и похабный рот быстро смягчаются к тем, кто поинтересуется, как его на самом деле зовут. В таком случае он радостно представляется как Маркот Хассельпонд. Маркот появлялся в DDEX1-2 *Секрет Крепости Сокол* и DDEX1-6 *Вор Свитков*, где он был полезным источником сплетен.

Когда вы сидите в Смеющемся Гоблине, сразу становится ясно что это большая старая темная таверна видала времена и получше. Мебель износилась, штукатурка, когда-то белая, теперь пожелтела и осыпается, а люстры и лампы поржавели. Мебель носит следы интенсивного использования и шрамы от разных потасовок.

Её эстетические недостатки легко одолевает сильный запах капустного супа, доносящийся из кухни.

Дайте игрокам возможность задать любые вопросы по поводу того, что они делают или где они находятся, а затем приступайте к встрече с Рыцарем Буррал.

Рыцарь Алейд Буррал

Член Черных Кулаков - и один из его немногих, кто добродетелен - Алейд Буррал стала глубоко встревожена действиями своих товарищей. Она убеждена в праведности своего Рыцаря Командора и знает, что он будет готов принять меры при наличии достаточных доказательств. Но как она получит эти доказательства? Остальные Черные Кулаки уже с подозрением смотрят на неё, стоит ей подойти на расстояние мили. Тем не менее, начало этого лета было удачным, когда она с приключенцами разобрались с «кораблём-призраком» атакующим близлежащие деревни (DDEX1-3 *Тени над Лунным Морем*). Она пришла в поисках тех приключенцев или, если их нет, любых других, которых она сможет найти.

Человек женщина в форме Черных Кулаков заходит в открытую дверь, демонстративно оглядываясь по сторонам. Светлые волосы с седыми прожилками обрамляют её лицо с глубокими морщинами от зрелого возраста и тяжелой жизни. Она поворачивается свой строгий взгляд на вас и быстро подходит ближе. «Вы выглядите как те, кого я ищу».

Она бросает угрожающий взгляд на Толстяка Мара и Имизаэль, пока те не уходят прочь на кухню, чтобы «проверить суп.»

Отыгрыш Рыцаря Алейд Буррал

Рыцарь Алейд Буррал это грозный воин с острым умом, но её мягкое сердце, которое она прячется под строгим нахмуренным взглядом не дало ей продвинуться дальше в иерархии Рыцарей Чёрного Кулака. В свои почти 50 лет с седыми прожилками в светлых волосах, она решила, что делать хорошо свою работу и защищать Флан, пожалуй, важнее продвижения.

Она не терпит дураков и считает приключенцев самыми глупыми среди них. Она абсолютно верна Лорду Регенту. Алейд появлялась в DDEX1-3 Тени над Лунным Морем, где она искала помощи в расследовании тайны и защите города. Также она была в DDEX1-6 Вор Свитков, где она наняла персонажей расследовать серию краж.

Алейд хочет нанять авантюристов, чтобы изучить дело драконьего культиста Сперника (DDEX1-5 *Почитание Огня*). Учитывая некоторые странности, связанные с ним, она считает, что в деле могут быть зацепки, ведущие к коррупции среди Чёрных Кулаков.

При этом она несколько сдержана, и избегает рассказывать слишком много, пока не будет уверена, что приключенцы согласны взяться за эту работу. Она присаживается за стол и предлагает сумму в 200 зм для приключенцев, готовых выполнить

неофициальную работу. Она лишь даёт понять, что работа законна и относится к расследованию, но не такая, которая может быть легко осуществима членами Чёрного Кулака.

Если кто-либо из персонажей знают ее из предыдущих приключений, она акцентирует на том, что они хорошо работали вместе в прошлом. Если ни один из героев не знает ее, она подчеркивает, что она является членом Чёрных Кулаков, ордена, который не использует уловки.

Она не желает вести переговоры и не дает никаких дополнительных подробностей пока приключенцы не согласятся. Кроме того, она обсуждает работу только с теми, кто согласен с её условиями, указывая всем остальным уйти.

Это не мешает другим персонажами принимать участие или продвигаться в приключении; они просто исключены из первоначального введения. Любые персонажи, которые уходят, находятся за пределами таверны, когда начинается часть 1.

Алейд сообщает следующее в ходе разговора с приключенцами:

- Она всегда была обеспокоена слухами о коррупции среди Чёрных Кулаков. Она отчаянно хочет что-нибудь сделать с этим, но нуждается в веском доказательстве, которое она может предоставить Лорду Регенту Эктору Брамсу, также являющемуся Рыцарем Командором Черных Кулаков. Лорд Регент благородный человек, и она уверена, что он будет действовать решительно, если она сможет собрать достаточное количество доказательств.
- Она слышала слухи о секретной тюрьме, где вышедшие из-под контроля члены Чёрных Кулаков мучают и убивают заключенных ради собственного удовольствия или удовлетворения личной мести, вместо того чтобы заключить их под стражу в нормальной тюремной системе (DDEX1-1 Неповиновение во Флане). После долгих поисков, она нашла место под развалинами Лицея Черного Лорда, но не обнаружила ничего, что бы подтверждало её подозрения. Если тюрьма и была там, то это место уже давно вычистили.
- Сперника, недавно захваченного драконьего культиста, скоро будут судить за ограбление библиотеки Мантора (DDEX1-5 Почитание Огня). Тем не менее, Алейд обеспокоена тем, что суд над ним занял слишком много времени, и что к нему было допущено необычное число посетителей. Хотя этого не должно было случится, люди виделись с ним, и приносили ему передачи.
- Очевидно, что что-то вроде взяточничества происходит у Стояновских Ворот, но Алейд не может это доказать, Чёрные Кулаки обладают широкими полномочиями касательно закона. Вполне возможно, но маловероятно, что кто-то просто покровительствует в обмен на информацию. Это законно, но явное взяточничество нет.
- Безопасность необычайно усилена в Крепости Вальево, и Алейд подозревает, что что-то важное сегодня там происходит. Она не уверена относительно того, что там будет, но она говорит о том, что группе следует держаться подальше от Стояновских Ворот.

Алейд хочет, чтобы персонажи расследовали слухи о коррупции, пошли бы туда, куда расследование их заведёт и собрали все доказательства, которые ей нужны. Тем не менее, она подчеркивает, что как бы ей это ни было неприятно, но расследование не одобрено Чёрными Кулаками; и она мало что сможет сделать, чтобы защитить приключенцев, если те нарушат какие-либо законы или иным образом не поладят с не особо честными членами правопорядка.

Если персонажи затребуют больше денег, услышав, что Алейд хочет, чтобы они сделали, она скажет, что больше у неё нет. Тем не менее, если персонажи смогут собрать доказательства, она уверена, что Лорд Регент вознаградит их сторицей. Никогда не повредит иметь в должниках лидера города.

Сокровище

Алейд платит персонажам 200 зм, как только они соглашаются взять задание.

После того как персонажи закончат разговор и будут готовы продолжать, переходите к части 1.

Часть 1: Пришествие Изувеченной Злобы

Персонажи еще не знают об этом, но их жизнь, и жизнь всех тех, кто живет в Флане скоро изменится. Изувеченная Злоба пришел.

Попрощавшись с Рыцарем Буррал, вы начали вставать со своих мест, когда вся гостиница зашаталась под невероятным порывом ветра, а за ним следом слышится ужасающий рёв, который стремительно удаляется от вас.

«Черная кровь Бэйна! Что за чертовщина это была?» Алейд забегает вверх по лестнице на второй этаж гостиницы и шокировано выглядывает в окно. Вы поспеваете секундой позже неё, чтобы увидеть удивительное зрелище. Огромный крылатый змей, больше Смеющегося Гоблина сидит на стене Крепости Вальево, разламывая и оставляя большие дыры в его некогда крепких стенах. Восходящее осеннее солнце блестит на его массивной зелёной голове, перед тем как он выдыхает в дыру, проделанную им в стене. Крики эхом разносятся по всему городу.

Внизу, на улице, люди бегают в страхе, многие из них толпятся на площади перед Смеющемся Гоблином.

Огромный зеленый дракон с легкостью вгрызается в Крепость Вальево. Густые облака ядовитого, зеленого пара разливаются по бокам от крепости вливаясь на узкие улицы, ограничивая способности защитников города к контратаке. Нужно что-то делать, но дракон находится на противоположном конце города.

Дайте игрокам возможность разобраться в ситуации и задать вопросы, прежде чем продолжить. Те, кто успешно прошёл проверку Интеллекта (История) со СЛ 20 распознали Ворганшаракса и знают основную часть его истории, приведённой в предыстории приключения.

Дань

Группа последователей дракона смешалась с толпой, пытаясь поймать настолько много жителей города, насколько это возможно, для подношения дракону.

Волнение на улице снизу возрастает, в то время как зеваки собираются посмотреть на нависшую над Фланом погибель. Группа хобгоблинов и человек в мантии выходят из-за угла, идя впереди запертой повозки, которую тащит зеленочешуйчатый двуглавый гигант. Дюжины людей заперты в клетке, рыдая от страха.

Вы слышите, как человек крикнул: «Хватайте этих и бросайте их к другими. Изувеченная Злоба алчет дани!»

Персонажи в настоящее время находятся на втором этаже таверны, смотря через большое стеклянное окно, которое не открывается. Они могут либо сбежать вниз и выйти наружу, либо разбить стекло. Разбить окно требует действия движения, предоставляя раунд неожиданности персонажам, атакующим со второго этажа таверны, в то время как остальная часть группы выходит наружу.

Перед тем, как разрешите персонажам что-либо делать, зачитайте следующее:

Дверь Смеющегося Гоблина распахивается настежь, и толстый человек в грязном фартуке выбегает на улицу, держа в руках короткий нож. Он прыгает на спину хобгоблину и вонзает лезвие в его шею. Хобгоблин вопит от боли, предупреждая остальных об опасности, и валится на землю.

Двуглавый гигант поворачивается к Толстому Мару и с рычанием, замахивается своим огромным топором на дородного официанта. Удар достигает своей цели и человек со свистом летит назад в Смеющегося Гоблина, сопровождаемый звуками разбитого стекла и расколовшейся древесины, и стойким запахом крови, дыма и капустного супа.

Общее описание

Эта стычка происходит на оживленной улице Фланa. Чувствуйте себя свободно добавляя соответствующее особенности, основываясь на том, что вписывается в повествование, созданное игроками и МП.

Толпа. Во время первого раунда боя, улица заполнена паническими гражданами, спасающимися бегством: улица возле таверны считается труднопроходимой местностью. Атаки, покрывающие область, имеют риск задеть толпу (КД 10, 2 хита). После окончания первого раунда, улицы расчищаются.

Освещение. Яркий дневной свет полдня начала осени.

Звук. Улица наполнена криками горожан, пытающихся спастись бегством. Проверки Мудрости (Восприятие), основанные на слухе, совершаются с помехой.

Повозка. Большая повозка запряжена **полудраконом эттином**, и требуется успешная проверки Силы (Атлетика) Сл 20, для того чтобы двигаться с ней с половиной скоростью во время боя. **Фарвник Ядовитый** носит ключ от клетки, но замок может быть взломан набором воровских инструментов и успешной проверкой Ловкости Сл 15. Прутья могут быть достаточно разогнуты для того, чтобы пленники могли сбежать по одному за раз, при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 20 или уничтожены (КД 10, 25 хитов).

Противники и тактика

Полудракон эттин тащит повозку на площадь, а затем отпускает её и сосредотачивает своё внимание на тех, кто кажется наиболее проблемным. Два **хобгоблина капитана** работают в тандеме, загоняя в угол и окружая как можно больше людей, при помощи **сторожевого дрейка**. **Фарвник** контролирует тыл.

Когда показываются персонажи, полудракон эттин подходит ближе и использует свою атаку дыханием для достижения наилучшего эффекта. Если получается, он старается атакой не задеть своих, но он об этом не особо заботится.

Хобгоблины капитаны приказывают сторожевому дрейку атаковать лучников или заклинателей, которые держатся на расстоянии (если необходимо, они забегают в таверну на второй этаж, чтобы атаковать того, кто стреляет из окон). Капитаны используют свою способность Лидерство помогая полудракону эттину и Фарвнику, и двигаются вместе, чтобы получать выгоду от способности Боевое Превосходство, когда они вступают в бой.

Фарвник остается позади, используя заклинания чтобы атаковать врагов и лечить союзников, но он не будет избегать ближнего боя если ему его навязывают, в этом случае он использует заклинание *нанесения ран* ячейкой более высокого уровня и наносит сокрушительный урон благодаря своей способности Ядовитый Удар.

Полудракон эттин слишком глуп, чтобы сдаться, и Фарвник слишком ревностно сражается, но, если эти двое потерпели поражение, Хобгоблинов капитанов можно убедить сдаться.

Рыцарь Алейд Буррал остается в таверне охранять Имизаэль. Она поможет приключенцам в бою (используйте характеристики **ветерана**) только в том случае, если будет похоже, что без её помощи они потерпят неудачу. Если её хиты падают до 0, она не умирает, а теряет сознание.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** удалите двух хобгоблинов капитанов и смените Фарвника на **священника**.
- **Слабая группа:** удалите одного капитана хобгоблина.
- **Сильная группа:** добавьте одного капитана хобгоблина.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного полудракона эттина.

Развитие событий

Если Алейд падет в бою, приключенцы могут найти на её теле *зелье лечения*, которым можно поднять её на ноги. Очнувшись, она категорически отказывается от дополнительного лечения.

Алейд предлагает партии и освобожденным пленникам найти убежище в Смеющемся Гоблине. Здоровым она приказывает начать баррикадировать двери и окна, пока раненных раскладывают по столам. Гостиница будет надежным пристанищем, пока персонажи решают, как им поступить: они могут **сделать которкий отдых**, заботясь о раненых и опрашивая беженцев.

Толстый Мар лежит мертвый на полу перед разбитыми остатками окна таверны. Несмотря на её обычное снисходительное порицание его поведения, Имизаэль опустошена его смертью.

Она покрывает его тело одеялом и садится рядом с ним, тихо плача; она отказывается делать что-либо еще, пока её не убедят успешной проверкой Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15. Затем она достаёт кувшины с водой и вином как для бодрости, так и от боли.

Если персонажи захватят и допросят хобгоблинов или Фарвника, пленники будут хвастаться, рассказывая о том, как их хозяин придет за ними, уничтожая всех, кто выступит против него. Они высокомерно предлагают информацию, предоставленную ниже, если их спросят:

- Их хозяин Ворганшаракс, Изувеченная Злоба, зелёный дракон невероятных размеров и силы, который сейчас правит Фланом по праву завоевателя.
- Ворганшаракс требует дань и послал своих верных подданных в город, чтобы собрать богатство и рабов и преподнести ему. Эта группа была послана, чтобы захватить жителей для еды и рабства.
- Ворганшаракс заключил альянс с Культом Дракона в обмен на город Флан, который теперь принадлежит ему (торжествующий смех!).
- Изувеченная Злоба узнал о тайном собрании в Замке Вальево, на котором должны быть Лорд Регент, главы четырех главных гильдий города и главы всех благородных домов. Пленники злорадствуют, что все они убиты и нет никого в городе, кто может претендовать на Киноварный Трон (Алейд особенно сильно расстроена этим известием и отвешивает сильную пощечину рукой в латной перчатке тому, кто говорит это).
- Фарвник является жрецом Тиамат. Он вместе с другими культистами пробрался в город в трюмах кораблей. Он не знает с кем была договоренность, но они находились в доках несколько дней, пока прибывали корабли с остальными их союзниками. Обычно глава порта приказывает обыскивать и проводить инвентаризацию каждого корабля, но их обошли стороной.

Эттин слишком глуп, чтобы от него была какая-то польза, и он постоянно зовет своего «даду», чтобы тот его спас.

Сокровища

У **Фарвника** с собой 200 зм в монетах, драгоценных камнях и предметах искусства, которые они отобрали у своих жертв во время погрома в городе.

Пленники

Если пленники в клетке выжили, то у них есть кое-какая информация для персонажей. Быстрый осмотр выявляет, что в клетке находились:

- **Айя Гленмиир.** Она эльфийка волшебница и работает в Библиотеке Мантора, самом большом образовательном учреждении Флана. Ей не впервой общаться с приключенцами, и она может много чего им рассказать (см «Айя Гленмиир» ниже).
- **Семья Филлобёрстонов**. Эти полурослики (Альфус и Этти, и три их дочери Имоджи, Оёлен и Ульвона) работают пекарями в паре кварталов от Смеющегося Гоблина. Этти увидела хобгоблинов, сходящих с лодок в гавани, за несколько минут до того, как они напали на окрестные дома. Вся семья очень напугана и не обладает хоть сколько-нибудь полезной информацией.
- **Юрипани Щит Грома.** Женщина дварф из Цитадели Адбар, которая сейчас путешествует в качестве наемника. Ее сильно избили, так как она яростно сражалась. После этого она видела, как «жрец» (Фарвник) говорил с человеком с красной кожей, рогами и хвостом в фиолетовом плаще. Человек похожий на демона сказал, что пойдет к Вратам Стоянов, чтобы проверить их друзей. После того, как ее раны обработаны она вызывается охранять тех, кто укрылся в таверне.
- **Мафф, Блюм и Лил Топп**[1]. Трое этих нетрезвых джентльменов работают докерами. Они клянутся, что видели, как какие-то люди, кобольды и большие ящеры начали выходить из канализации прямо перед тем, как город погрузился в хаос.

Айя Гленмиир

Слушая других пленников и оценивая обстановку, Айя быстро понимает, что город потерян и почти ничего нельзя сделать для его спасения. Лучший выход — это бегство, но, чтобы осуществить побег ей нужно, чтобы персонажи согласились с ней. Айя не сможет сделать это в одиночку, а вот с группой хорошо вооруженных героев можно попытаться расчистить себе путь.

> Эльфийка смотрит вверх при вашем приближении и очень нервничает. «Вы знаете кто это был? Это Ворганшаракс. Настоящий дракон - и он совсем не молод. Наши дни сочтены если мы останемся здесь! Нужно вывести всех из города!»

Айя знает, что авантюристы могут укрепиться здесь и либо начать мятеж, либо совершить глупое нападение на дракона. Ни один из этих вариантов не выведет её из города, но она знает кое-что, чего не знают персонажи. Она может использовать часть или всю эту информацию, чтобы убедить их покинуть город.

- Эктор Брамс жив, по крайней мере очень маловe-

1 Li'l Topp - дословно «Малыш Топп»

роятно, что он погиб при нападении дракона. Она и несколько других ученых собирались встретиться с ним около Ворот Стоянов, чтобы обсудит магические улучшения их защиты. Ее отправили забрать из библиотеки некоторые документы, которые забыл один из ее коллег, и она была уже на обратном пути, когда произошло нападение дракона. (Лорд Регент был сильно недоволен задержкой, вызванной забытыми документами, так как на этот день у него были намечены и другие дела, однако хотел разделаться с этим вопросом как можно скорее). Очень вероятно, что Лорд Регент и ее друзья находятся внутри Ворот. (Эта информация воодушевляет Алейд).

- Айя полагает, что зеленый дракон, который напал - это Ворганшаракс, Изувеченная Злоба. Для своего возраста (почти восемь столетий) он необычно крупный и у него одно из крыльев повреждено в битве в юности, что делает его неуклюжим летуном. Он потомок Клаугийлиаматар, древнего зеленого дракона из Криптгарденского Леса.
- Айя предлагает сматываться, как только наступит ночь, и у нее даже есть идея, как. Приветствующие постоянно проносят контрабандой товары в город и из него, скорее всего через канализацию и катакомбы под городом. Но культисты, похоже, тоже используют эти туннели, так что нужна более безопасная альтернатива. Она знает одного Приветствующего по имени Глевит, который раньше сотрудничал с Арфистами и поэтому может захотеть помочь персонажам. Последнее, что она о нем слышала, - это что он частенько бывал в Треснувшей Короне около Площади Школяра, но где он сейчас она не знает.
- Айя специализируется в охранных заклинаниях, использующих магию зачарования. Хотя она не сможет в долгосрочной перспективе надежно защитить таверну, она может наложить несколько заклинаний, отбивающих охоту обследовать таверну слишком тщательно. Это может дать персонажам немного времени, чтобы придумать какой-нибудь план, пока беженцы прячутся в Смеющемся Гоблине, но в итоге героям все равно придется вернуться туда.

Отыгрыш Айи Гленмиир

Айя это эльфийка и ей около 300 лет. У нее длинные пепельно-светлые волосы и зеленые светящиеся глаза, и она немного эгоистична. Айя осведомлена о своей привлекательной и загадочной внешности, которую дала ей ее расовая принадлежность, и без стеснения этим пользуется. Она легко может загадочно улыбнуться и поиграть с волосами если это даст ей то, что нужно. Несмотря на это Айя довольно умна, особенно если разговор заходит о Плетении. Айя встречалась в DDEX1-6 *Вор Свитков*, где персонажи расследовали пропажу ее собственности.

Награда опытом

Начислите каждому игроку по 100 опыта за освобождение пленников.

Специальное задание Альянса лордов

Если какие-то из персонажей являются членами Альянса Лордов в ранге 2 (Красный нож) или выше, то в какой-то момент Имизаэль вручает такому персонажу **Раздаточный материал 2**: письмо, которое только что принесла неряшливая беспризорница.

Она не знает, что случилось с ребенком, который передал письмо, назвал имя персонажа и убежал, ведя под уздцы довольно изможденного козла. Имизаэль не знает, что там написано, но оно адресовано персонажу. Письмо начинает специальное **задание Альянса Лордов**, описанное в Части 2.

Что же дальше?

Начиная с этого момента, персонажи имеют несколько вариантов действий. Важно тщательно следить за временем, если приключение играется на конвенте или в каких-либо иных ограничивающих в этом плане условиях.

В любом случае, Алейд говорит, что она попытается разыскать других союзников и договаривается с героями о встрече в Смеющемся Гоблине, до того, как пытаться спасти Лорда Регента. Она встречалась с ним много раз в качестве Рыцаря Командора Черного Кулака и может помочь опознать его во время операции по спасению. Он не часто показывается на публике, так что немногие могут узнать его без служебного значка и ярко-красного плаща с символом Флана на нем.

Спасение лорда-регента. Переходите к части 4.
Покинуть город. Переходите к части 5.
Другие варианты. Переходите к части 2.

В какой-то момент, как посчитает уместными ДМ, они сталкиваются со Слезами Злобы (часть 3). Эта часть **НЕ** происходит, если в группе есть члены фракций Арфисты или Альянса Лордов.

Часть 2: Подготовка

Эта часть приключения состоит из кратких столкновений, случающихся, когда персонажи разведывают происходящий захват Флана и готовятся бежать из него. Они могут отправиться по следующим делам.

- Обнаружение любой информации о том, что случилось с городом.
- Найти путь из города, отыскав Глевита, члена Приветствующих (организации воров, превратившихся в борцов за свободу).
- Исследование канализации.
- Исследование гавани.
- Спасение лорда-регента (часть 4).

Эту часть можно отыгрывать в довольно свободной форме, персонажи могут разделяться или менять направление расследования. Скорее всего времени не хватит на то, чтобы исследовать все направления, перечисленные здесь. Это не страшно и не необходимо. Позвольте игрокам выбирать их собственный путь, но помните про ограниченность во времени.

Во время продвижения персонажей по городу, вы должны воссоздать атмосферу паники. Вокруг них люди пакуют вещи, чтобы сбежать из города, или бегают от одного дома к другому. Мародеры и звуки боев стали обычным явлением. Дым клубится на горизонте. И скорость, и скрытность нужны персонажам, если они хотят продвигаться без постоянных боев. В противном случае, они встретятся с группой Слез Злобы (часть 3) очень скоро.

Местные слухи

Флан в хаосе и люди бегут, мародерствуют или как-то еще паникуют. Если персонажи выходят на улицы в поисках информации, дайте им пройти проверку Харизмы (Расследование)[1]. За каждые 5 очков при проверке они собирают один случайный слух из списка, приведенного ниже (не повторяйтесь, если несколько персонажей собирают информацию):

- Весь город погружен в хаос! Дракон в замке, и всё вблизи него погибло от ядовитого дыма!
- Кобольды, большие ящерицы, и хобгоблины разбойничают на улицах. Они уносят людей прочь, чтобы угнать их в рабство. Я убираюсь отсюда!
- Я слышал, что заключенные во Вратах Стоянов восстали, чтобы присоединиться к дракону! Сейчас они управляют тюрьмой, а в камерах сидят охранники.
- По городу ходят люди в пурпурных робах. Они похоже не ведают страха, и я даже видел, как воины Черного Кулака сражаются вместе с ними.
- Я был рядом с Колодцем Куто и видел там несколько новых статуй, они очень странно выглядят - как живые, и очень похожи на людей, бегущих от расположенного там входа в канализацию.
- Я видел краснокожего демона, который ходил с кучей солдат в доспехах недалеко от замка. На нем был табард с изображением пламени и глаз над когтем дракона. (Персонажи легко определяют, что это герб Культа Дракона.)
- Доки захвачены. Они уносят матросов прочь. Этим путём вы не спасётесь.
- Я слышал, что кладбище было разрушено. Дракон выдохнул большое облако смерти на жрецов в том месте. Никто не мог выжить!
- Не доверяйте Черным Кулакам. Некоторые из них организуют людей на сопротивление, а другие просто убивают всех, кого видят. Если увидите этих так называемых рыцарей, бегите, спасайте свою жизнь.

1 Обычно расследование - это интеллект, а не харизма, но вполне возможна и проверка по харизме, учитывая обстоятельства, и то, зачем делается проверка.

Приветствующий Глевит

Найти Площадь Школяра просто, даже если персонажи никогда там не бывали.

> Короткая дорога к Площади Школяра пролегает через водоворот хаоса, который охватил Флан. Мужчины и женщины в робах грузят повозки книгами и гнутся под весом своей поклажи.
>
> В это время, неприятные на вид молодые люди и подозрительные личности вбегают и выбегают из Треснувшей Короны с клочками бумаги в руках, и выглядят здесь совершенно неуместно.

Персонажи могут взаимодействовать со школярами и курьерами, но они не очень разговорчивы. Ученые хотят сбежать из города как можно быстрее, и их гораздо больше интересует, знают ли персонажи какие-то безопасные маршруты.

Курьеры это Приветствующие, которые приносят доклады и рассылают запросы о текущей ситуации. Они не знают персонажей и вряд ли раскроют им кто они такие. Обычно Приветствующие не столь беспечны, чтобы позволить посторонним видеть себя, но сейчас ситуация исключительная. Если герои пытаются остановить курьеров, те указывают им на таверну и говорят, что если и есть кто-то, кто знает, что происходит, то он там.

> Треснувшая Корона выглядит скорее не как таверна, а как боевой штаб. Несколько столом сдвинуты друг к другу и на них лежит карта города. Донесения и документы лежат стопками по краям, придавленные кружками. Видя, как вы входите, плотный, лысый мужчина быстро перегораживает вам путь. «Мы закрыты. Уходите.»

Этого мужчину зовут Аллар, по кличке «Квадратная Челюсть», которую он получил за свою прямую бороду в стиле Тёрмишцев. Он не пускает в таверну тех, кто не состоит в Приветствующих, чтобы не мешать собранию. Чтобы Аллар пропустил персонажей, им нужна хорошая история о том, как они работали с Приветствующими или Арфистами, хорошая угроза или взятка. Успешная проверка Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) Сл 10 позволяет договориться с Алларом и пройти внутрь.

> Мужчина Чондатанец с зализанными назад черными волосами и большим носом приветствует вас. «Я Глевит. У меня сейчас нет времени на разговоры. Что вам нужно?»

Глевит это член Приветствующих среднего ранга, который связан с Арфистами. Он использует свое положение, чтобы собрать как можно больше информации пока возможно, понимая, что скоро это станет гораздо тяжелее сделать, после того как город возьмут под контроль. Он знает следующее:

- На город напал очень большой зеленый дракон. Слухи говорят, что он убил каждого дворянина, главу гильдии и других членов правящего класса. Нет худа без добра. По крайней мере, подлецов из-за которых страдает народ станет меньше, если нам удастся прогнать дракона.
- По какой-то причине, рыцари Черного Кулака, кажется, сошли с ума; они убивают друг друга на улицах.

- Хобгоблины и кобольды неистовствуют на улицах.
- Все ворота захвачены, выйти через них невозможно. Похоже, что доки так же заблокированы.
- Ходят слухи, что захватчики пришли и через канализацию, и с кораблей, пришвартованных в порту. Он не знает ни как так получилось, что их не заметили, ни как они связаны с драконом.
- Возможно через канализацию можно выбраться из города, но нужен хороший контрабандист, который знает дорогу (Глевит криво усмехается).

Если персонажи говорят, что ищут способ сбежать из города, то он признает, что способ есть. Арфисты или персонажи с предысторией Народный Герой или Разбойник автоматически заручаются его поддержкой. В другом случае его нужно убедить успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 15.

Те же, кому не удалось его убедить, все равно могут получить от него помощь. Глевит просит персонажей провести несколько часов на улицах и выяснить что происходит с Черными Кулаками. Почему они сражаются друг с другом? Если вы сможете это узнать, то он поможет.

Глевит рассказывает, что есть несколько древних тоннелей, которые соединяются с остальной канализацией только в двух местах. Скорее всего враги, кто бы они не были, не знают об этом. Если герои хотят сбежать из города, то Глевит говорит им вернуться в Треснувшую Корону с наступлением ночи вместе с теми, кто хочет сбежать. Он встретится с ними здесь.

Отыгрыш Глевита

Глевит - карманник Приветствующих. Несмотря на то, что он член организованного преступного синдиката, ему очень нравится новая роль народного героя. Он не доверяет представителям официальных властей и поддерживает тех, кто участвует в борьбе низших слоев населения с властью. Так он по своей инициативе стал передавать информацию Арфистов между их членами. Глевит последний раз был замечен в DDEX1-6 *Вор Свитков,* где он передавал задание персонажам членам Жентарима.

Специальное задание арфистов.

Если кто-то из героев является членом фракции Арфистов в ранге 2 (Тень арфы) или выше, то в какой-то момент Глевит исподтишка передает этим персонажам **Раздаточный материал 1**: письмо, которое ему велели передать если их пути пересекутся. Он не знает, что говорится в письме, кроме того, что это очень важное задание для персонажа. Письмо начинает **специальное задание арфистов**, описанное в части 4.

Канализация

Канализация — это лабиринт тоннелей, оставшихся от примерно дюжины различных проектов постройки. Некоторые соединены друг с другом; другие же были запечатаны веками. Найти здесь дорогу практически невозможно. Обыскивая канализацию, персонажи могут обнаружить несколько интересных вещей. Дайте персонажам пройти проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 10. За каждые 5 очков они случайно узнают одну часть информации, приведенной ниже (не повторяйтесь если несколько персонажей исследуют канализацию).

- Канализация представляет с собой сумасшедший лабиринт туннелей, которые где-то соединяются, а где-то нет. Без проводника или карты продвигаться по ним незаметно будет невозможно.
- В канализации есть существа. Вы нашли свежие следы, принадлежащие Маленьким и Средним гуманоидам, а также следы Среднего существа с когтистыми лапами.
- Вы нашли невероятную статую женщины: ее руки подняты, чтобы закрыть искаженное страхом лицо. Статуя выглядит как живая. Почему этот странный объект искусства находится здесь? На самом деле эта женщина окаменела. Если вернуть ее к жизни заклинанием *Высшее восстановление*, то женщина, которую зовут Герти Стаслеп, рассказывает немного, но говорит, что последняя вещь, которую она помнит это огромный ящероподобный зверь в компании охраны из людоящеров. Вскоре после этого все потемнело в глазах. Женщина просит героев взять ее с собой.

Специальная миссия Альянса Лордов: Гавань

Если персонажи выбрали исследование гавани, и никто из них не является членом Альянса Лордов в ранге 2 или выше, то доки пусты, а корабли затоплены, чтобы заблокировать бухту. Все моряки пропали. Если в вашей группе нет персонажей членов Альянса Лордов в ранге 2 или выше, то больше **НИЧЕГО** не происходит, но проводите это столкновение дальше.

Членам Альянса Лордов могли предложить специальное задание с помощью Имизаэль в части 2. Если это так, то сейчас они могут его выполнить.

> В гавани очень тихо по сравнению с остальным городом. Большинство кораблей тихи и пусты.
>
> Группу моряков волокут с их корабля - *Бдительный* - члены Черного Кулака. Другой корабль, *Позолоченный Трофей*, подожжен, на носу стоят ящики и бочки у фальшборта; вы видите озабоченные глаза и дрожащие арбалеты, направленные в сторону доков.

Общее описание

Доки расположены недалеко от Смеющегося Гоблина и обычно жизнь в них кипит. После атаки тут стало тихо, так как Слезы начали арестовывать всех моряков, чтобы не дать им сбежать.

Освещение. Яркий солнечный свет.

Здания. Доки окружены несколькими складами высотой 20 футов с плоской крышей. На них можно забраться, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Кран. В доках есть большой кран для перемещения грузов. Сейчас в его сетке находится дюжина бочек вина, подвешенная над доками. Для оперирования краном нужно пройти проверку Интеллекта Сл 10. Любой персонаж с подходящей предысторией (например, Моряк) совершает эту проверку с преимуществом. Бочки можно сбросить на врагов в области 10 на 10 футов, и заставить их сделать спасбросок Ловкости Сл 15. При провале существа получают 21 (6к6) дробящего урона и сбиты с ног; при успехе враг не получает урона, приземляется в 10 футах в любом направлении по своему выбору, и он сбит с ног.

Ящики. В доках есть несколько стопок ящиков за которыми можно укрыться (в половину или три четверти укрытия в зависимости от стопки), или на них можно взобраться для выгодной позиции пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

Веревки. Каждый корабль привязан к докам двумя канатами, нос и корма. Персонаж может взобраться на корабль по канатам, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 15, или пробежаться по ним, успешно пройдя проверку Ловкости (Акробатика) Сл 20. Нанесение режущего или огненного урона 10 разрывает веревку.

Моряки. Пять моряков, которых стащили с *Бдительного,* маленького торгового судна, - это только малая часть команды. Моряки не очень умеют сражаться, но хотят помочь персонажам, если им нужна помощь, или если герои пытаются их спасти. Они будут счастливы присоединиться к команде *Позолоченного Трофея*, если это поможет им сбежать из Флана.

Корабли. В доках стоят несколько кораблей, чьи команды были убиты или арестованы. У всех кораблей трапы подняты, кроме *Бдительного.* Только на *Позолоченном трофее* еще остались люди, и они стараются избежать сражений, если только героям не нужна помощь.

Цепи. *Позолоченный Трофей* прикован к докам несколькими цепями за фальшборт и руль. Цепи нужно убрать или уничтожить (КД 15, 40 хитов), чтобы корабль смог покинуть город.

Вода. Вода на 5 футов ниже уровня доков, и волн сегодня нет. Забраться из воды на док довольно тяжело, так как сваи очень мокрые и покрыты водорослями. Нужно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Враги и тактика

Когда персонажи приходят в доки, патруль Слез (трое **ветеранов**) сталкивает моряков с *Бдительного* в кучу, чтобы их можно было связать. Удачная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 подмечает, что на солдатах униформа Рыцарей Черного Кулака, но на них нанесен какой-то ярко-зеленый рисунок.

Ветераны двигаются как отряд и всегда пытаются окружить и сфокусироваться на одной цели. (Если ветеранов двое или четверо, то они делятся на пары, и каждая пара фокусируется на своей цели.) Если какой-то персонаж показывает себя очень эффективным в дальнем бою, например, лучник и маг, то один ветеран бросается в бой с этим героем.

Эти воины очень сильны в прямом столкновении с врагами, так что они стараются вести ближний бой, а к дальнему бою прибегают только в случае необходимости.

На палубе *Бдительного* спрятался **кобольд фанатик культа** верхом на укрощенном **василиске**. Они появляются по своему броску инициативы во втором раунде, скача по трапу и врываясь в драку. Фанатик культа уже сколдовал на себя *щит веры* в начале боя. Он приказывает василиску окаменять любого, кто его бьет и преследует тех, кто пытается убежать. Фанатик культа избегает окаменения товарищей, если это возможно, но василиск не очень умен и вместо этого прицеливается в любого ветерана, выкинувшего 1 на к6 в начале хода монстра. Фанатик культа использует *наложение ран* против слабо бронированных оппонентов, а после переходит к атакам кинжалом. Если ему навязали ближний бой, то он колдует *Команду,* чтобы заставить врага отойти и сделать по нему провоцированную атаку.

Хоть ветераны и уверены в своих возможностях, их можно заставить сдаться если бой пойдет не в их пользу. Если хотя бы один из них побежден, то герои могут попытаться заставить их сложить оружие пройдя проверку Харизмы (Запугивание). Сл этой проверки равна 10 + (5 умножить на количество оставшихся ветеранов): например, если остался один, то Сл 15; если двое, то Сл 20 и т.д.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются

- **Очень слабая группа:** удалите двух ветеранов.
- **Слабая группа:** удалите одного ветерана.
- **Сильная группа:** добавьте одного кобольда фанатика культа.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного ветерана и одного кобольда фанатика культа.

Развитие событий

Персонажи выполняют миссию убив ветеранов и освободив *Позолоченный Трофей.* Им не обязательно сбегать на корабле из города.

Команда *Позолоченного Трофея* очень рада освобождению и принимает в свои ряды моряков с *Бдительного.* Они хотят сразу отчаливать, но персонажи могут убедить Дорнала Белоборода удачной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 10, что было бы неплохо иметь Лорда Регента в должниках.

Агент Альянса Лордов советует капитану подождать до наступления ночи, тогда у корабля будет больше шансов проскользнуть незаметно.

Если кто-нибудь из ветеранов или кобольдов схвачен, то они знают то же самое, что и плененные ветераны из части 3.

Сокровища

У ветеранов есть 100 зм и у одного из них есть *зелье лечения.* Если группа уже получила награду за специальное задание Арфистов (смотри часть 4), у ветеранов нет ничего.

Награда опытом

Наградите каждого персонажа 100 опыта за прохождение специального задания Альянса Лордов.

Часть 3: Нежелательное внимание

Если персонажи идут спасать Лорда Регента во Врата Стоянов (часть 4) или сбегают из города (часть 5), то они привлекают нежелательное внимание.

Герои натыкаются на битву Черных Кулаков со Слезами Злобы - предателями, которые поклялись служить Ворганшараксу. Верные Флану Черные Кулаки встретились с другой группой и хотели объединиться для защиты города. Их застали врасплох, когда их бывшие сослуживцы достали оружие и обратили его против Черных Кулаков.

Используйте это событие, чтобы показать не только опасность Флану, но и раскол среди Черных Кулаков. Если персонажи двигаются очень скрытно, то можете позволить им атаковать врасплох в первом раунде боя, или они могут просто стать свидетелями битвы между верными Флану Черными Кулаками и теми, кто примкнул к Слезам Злобы.

Эта встреча должна произойти после части 2, но до части 4 и только если ваша группа **НЕ** выполняет специальные задания Альянса Лордов (часть 2) или Арфистов (часть 4).

Повернув за угол, вы видите, как на улице происходит резня. Женщины и мужчины, одетые в униформу Черного Кулака, лежат в лужах крови на брусчатке. Некоторые из них ходят среди тел и режут глотки выжившим.

Один из них указывает на вас и громко кричит, «Остановитесь, граждане, и сдавайтесь для допроса.»

Общее описание

Улица узкая, шириной всего 20 футов.

Освещение. Яркий свет.

Тела и Кровь. Улица усыпана телами и лужами скользкой крови и внутренностей. Любой, кто двигается больше, чем на половину своей скорости должен пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10 или поскользнуться и упасть с ног.

Здания. Здания по сторонам улицы одноэтажные (примерно 10 футов в высоту) со скошенными крышами. На них можно забраться, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10. У каждого из них есть дверь и одно или больше окон, но все они закрыты. **Двери** можно открыть, используя инструменты вора пройдя проверку Ловкости Сл 10, проверку Силы (Атлетика) Сл 10 или нанеся по ним 15 урона. Окна можно открыть с помощью инструментов вора и пройдя проверку Ловкости Сл 10, или Силы (Атлетика) Сл 5 или нанеся по ним 5 урона одной атакой. (Помните, что у этих объектов иммунитет к урону ядом и психическому урону).

Враги и тактика

Когда персонажи приходят на место действия, выжившие Слезы Злобы (четверо **ветеранов**) проверяют все ли рыцари Черного Кулака мертвы. Удачная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 выявляет, что они одеты в униформу Черного Кулака, но на них нанесен ярко-зеленый рисунок - у большинства мертвых солдат такого нет. Удачная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 показывает, что стражники стараются выглядеть не опасными, но скрывают какие-то злобные намерения.

Ветераны двигаются как отряд и работают в парах. Каждая пара пытается окружить и атаковать свою цель. Если какой-то персонаж выказывает особую эффективность в дальнем бою, например, лучник или маг, то один ветеран бросается в ближний бой с этим персонажем. Эти воины очень сильны в прямом столкновении с врагами, так что они стараются вести ближний бой, а к дальнему бою прибегают только в случае необходимости.

Кобольд фанатик культа находится в здании неподалеку, и он только что убил жильца, который стал свидетелем произошедшего. Он появляется во втором раунде в порядке инициативы, и он уже сколдовал *щит веры* на себя в начале боя. Он использует *Наложение ран* на слабобронированных врагах до того, как перейти к атакам кинжалом. Если ему навязали ближний бой, то он колдует **Команду**, чтобы заставить врага отойти и сделать по нему провоцированную атаку.

Хоть ветераны и уверены в своих возможностях, их можно заставить сдаться, если бой пойдет не в их пользу. Если хотя бы один из них побежден, то герои могут попытаться заставить их сложить оружие, пройдя проверку Харизмы (Запугивание). Сл этой проверки равна 10 + (5 умножить на количество оставшихся ветеранов): например, если остался один, то Сл 15; если двое, то Сл 20 и т.д.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите двух ветеранов
- **Слабая группа:** уберите одного ветерана
- **Сильная группа:** добавьте одного кобольда фанатика культа
- **Очень сильная группа:** добавьте одного ветерана и одного кобольда фанатика культа

Развитие событий

Ветераны или кобольд фанатик культа могут быть допрошены, если кто-то из них был взят в плен.

- Они члены Черного Кулака, которые встали на сторону Ворганшаракса, Изувеченной Злобы в его попытке захватить Флан. Себя они называют Слезами Злобы.
- Причины предательства у них различные. Кто-то жаден и был подкуплен Культом Дракона. Другие же переметнулись в тот момент, когда поняли, что город потерян, и они просто захотели оказаться на стороне победителей. Значительное число тех, кто поклоняется богу Бэйну считают, что Лорд Регент слаб, а Ворганшаракс настоящий тиран и нужно ему служить.
- Слезы уничтожают всех Рыцарей Черного Кулака, которые к ним не присоединились. Черные Кулаки не знают о существовании Слез и были легко атакованы врасплох.
- Некоторые из Слез были союзниками Культа Дракона уже многие месяцы. Их помощь была ключевой в проникновении сил Культа в город. Скоро Флан будет захвачен и сбежать будет невозможно.
- С помощью предателей из Черного Кулака, Культ передавал сообщения своим членам и шпионам, используя культиста Сперника как центр сбора информации для планирования нападения.
- Слезы рассредоточились по городу и полностью захватили доки и городские врата. Они закрыли Врата Стоянов впервые на людской памяти.
- У культа дракона есть два лидера кроме Ворганшаракса. Первый - жрец **Фарвник Ядовитый**. Он зачищает улицы с полудраконом эттином, слугой самого зеленого дракона. Вторая - могущественная Носительница Пурпурного по имени **Иксусакса Песнь Ужаса**. Она эльфийка и часто окружена стражей из конструктов.

Персонажам придется решить, что делать с пленниками. Слезы пойдут с персонажами, если их запугать, но у них нет причин сотрудничать. Они сбегут

при первом удобном случае.

Информация: Бэйн, великий бог жестокости

Бэйн (33) это божество раздора и жестокости. Он всегда планирует вместо того, чтобы действовать прямо, до тех пор, пока его план не начнет приходить в действие. Только тогда его армии пойдут завоевывать весь Фаэрун

Когда-то Бэйн был главным божеством Флана. Его храм, Лицей Чёрного Лорда, теперь лежит в руинах и не привлекает молящихся. Поклонение ему распространено среди Рыцарей Черного Кулака; десятилетия назад они были военной силой Церкви Бэйна, но потом разорвали клятвы и стали служить Киноварному Трону Флана.

Сокровища

У ветеранов с собой 100 зм и у одного из них есть

Награда опытом

Выдайте каждому персонажу 100 опыта за то, что они узнали о Слезах Злобы.

Часть 4: Ворота Стоянов

Это событие происходит если персонажи решают спасти Лорда Регента. Во время продвижения по Флану в сторону тюрьмы во Вратах Стоянов они идут по зловеще тихим и пустым улочкам - не таким как в других частях города.

Знакомые лица

Если персонажи не вернулись к Алейд в Смеющийся Гоблин, то она встречает их здесь в компании еще троих Рыцарей Черного Кулака, которые остались верны Флану и Лорду Регенту.

Так же с Алейд стоит молодая полуэльфийка в плохо подогнанном кожаном доспехе с потрепанным длинным мечом. Поверх доспеха на ней надета табарда со священным символом Келемвора. Любой персонаж, который участвовал в событиях DDEX1-4 *Дань Мертвым* узнает в ней молодую жрицу Келемвора Кассит, послушницу Бога Мертвых, которая была их проводником в катакомбах под Валингенским кладбищем.

Однако, времени обмениваться любезностями сейчас нет. Если персонажи еще не разузнали о Кулаках/Слезах, то Алейд быстро рассказывает им об этом.

> Улицы Флана кажутся все более пустыми по мере приближения к Замку Вальево, все жители или сбежали, или были схвачены. Ваша группа и маленький отряд Алейд довольно легко продвигается к Вратам Стоянов, и вскоре вы подходите к огромным воротам.
>
> Наспех собранная баррикада из бочек, мешков и ящиков блокирует проход в главный двор Замка Вальево. На грани видимости в дальнем конце двора множество людей сидят группами на земле, прикованные друг к другу за запястья и лодыжки.
>
> Пара дюжин мужчин и женщин в униформе Черных Кулаков с пятном ярко-зеленой краски находятся примерно в миле от вас, и отдельная группа тяжело вооруженных солдат следит за пленниками за баррикадой.

В начале события персонажи находятся в 50 футах от ворот и их не видят. Они смотрят на ворота с юго-востока, и вид частично загораживают здания. Хоть персонажи этого и не видят, за воротами справа есть небольшой пост охраны.

Двадцать шесть **ветеранов** стоят на открытом пространстве перед баррикадой - очевидно, что это слишком много для героев. Ветераны отлично просматривают все к югу и возвели баррикаду, в качестве препятствия для врагов и укрытия от лучников и магов.

По другую сторону баррикады находятся три **тюремных стражника культа.** Вне зоны видимости с текущей позиции для героев находится Суразиэль, **камбион**, который командует операцией. Он находится в тележке по ту сторону ворот.

Если персонажи начинают обсуждать лобовую атаку, дайте Алейд прояснить им, что у них нет шансов. Она советует получше осмотреться и выяснить с чем имеем дело, а потом составить план.

Общее описание

Замок Вальево стоит на огромной каменной скале и окружен стеной высотой в 60 футов. Единственный проем в этой стене это печально известные Врата Стоянов.

Освещение. Ранний вечер ранней осени. Отрытые пространства хорошо освещены, но здания отбрасывают множество теней, в которых можно спрятаться.

Звук. Озабоченные разговоры и случайные стоны пленников заглушают все тихие звуки, которые могут вас выдать. Проверки Ловкости (Скрытность) при тихом перемещении делаются с преимуществом.

Запахи. Едкий запах яда здесь очень силен и раздражает нос и горло при каждом вздохе.

Баррикады. Баррикада высотой в 4 фута сделана из бочек с дождевой водой или песком вперемешку с ящиками железных слитков, которые украли у ближайшего кузнеца. Она дает три-четверти укрытие для тех, кто стоит за баррикадой. Она очень тяжелая, но ее можно опрокинуть удачной проверкой Силы (Атлетики) Сл 15, и создать труднопроходимую местность[1]. Бросок делает с преимуществом, если персонаж пробежал по крайней мере 10 футов до баррикады, но, если он провалит проверку, он сбит с ног. Взобраться по баррикаде можно пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

Здания. Здания по сторонам улицы одноэтажные (примерно 10 футов в высоту) со скошенными крышами. На них можно забраться, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10. У каждого из них есть дверь и одно или больше окон, но все они закрыты. Двери можно открыть, используя инструменты вора пройдя проверку Ловкости Сл 10, проверку Силы (Атлетика) Сл 10 или нанеся по ним 15 урона. Окна можно открыть с помощью инструментов вора и пройдя проверку Ловкости Сл 10, или Силы (Атлетика) Сл 5 или нанеся по ним 5 урона одной атакой. (Помните, что у объектов иммунитет к урону ядом и психическому урону).

Ворота. В баррикаде есть ворота, достаточные для того, чтобы прошла повозка. Ворота открываются вовнутрь и сделаны из сколоченных гвоздями брусьев и дверей. Изнутри они подперты несколькими такими же тяжелыми бочками; для их раскрытия требуется успешно пройти проверку Силы (Атлетики) Сл 15. Взобраться или перепрыгнуть их гораздо проще, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 10.

Деревья. Во дворе перед баррикадой растет очень высокое дерево, с листвой уже окрашенной осенью. Оно достаточно большое, дает полуукрытие и преимущество на проверки Скрытности для того, чтобы спрятаться в его ветвях. На него можно забраться, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

Точка обзора

Позвольте персонажам двигаться по области в поисках точки обзора без проверок скрытности, при условии, что они действуют осторожно. Любой, кто выходит на открытое пространство сразу же окружен и арестован.

Дайте персонажам пройти проверку Мудрости (Восприятие). За каждые 5 очков персонаж замечает одну вещь из списка (по выбору МП; не повторяйтесь, если несколько персонажей осматриваются):

- Позади ворот у стены слева стоит крытая повозка (к востоку). Хоть и трудно разглядеть четко, но виден свет из повозки и тень по крайней мере одного существа внутри.
- Во дворе находится более сотни человек. Их запястья связаны, и они привязаны друг к другу к другу группами от четырех до шести человек, что мешает им двигаться быстро. Один мужчина привязан к нескольким людям похожим на школяров. Ему около 60 лет, ухоженная борода и длинные

1 Тут не говорится, где и в каком размере местность возникает, но по логике она появляется с той стороны от бочки или ящику, в которую их опрокинули, и занимает площадь примерно 10 на 10 футов.

серые волосы, завязанные сзади в хвост. Хоть он и не одет в малиновый плащ Лорда Регента, он одет в черные эмалированные латы и подходит по описанию. Если персонажи описывают мужчину Алейд, то она уверена, что это Лорд Регент.
- В куче мусора в открытой части двора лежит что-то напоминающее красное одеяние.
- Персонаж может точно посчитать количество ветеранов и тюремных стражников культа. Один из стражников позади баррикады снимает перчатку, чтобы почесать руку. Его кожа покрыта синей чешуей.

Один из стражников с баррикады подходит к посту охраны и зовет кого-то. Если персонаж, который осматривается знает Драконий, то он слышит, *«Не пора ли запускать следующую группу внутрь?»* Ему отвечают, *«Еще нет. Сперник пошлет за ними, когда будет готов.»*

Кроме того, любой персонаж кто прошел проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 замечает грязную девочку человека лет десяти или одиннадцати, сидящую на ветвях дерева во дворе. У нее за пояс заткнут кинжал и ее руки по локоть в крови.

Черный козел с молочно-белыми глазами спокойной сидит около неё на ветке. Она замечает героя и подносит палец к губам, подмигивает и улыбается. Если персонаж играл в DDEX1-3 *Тени над Лунным Морем*, то он узнает в ней Элисанду. Слезы почему-то не обращают внимания на это странное зрелище.

План Алейд

Слезы Злобы укрепились и окопались. Еще четверо или больше неизвестных личностей находятся с пленниками за баррикадой. В какой-то момент кто-то узнает Лорда Регента. Время на исходе.

Персонажи могут не согласиться, но у Алейд есть план.

> Алейд выглядит смирившейся. «Я не вижу другого выхода. Я возьму своих солдат и обойду двор с запада. Мы атакуем и быстро отступим. Рыцари отступники похоже арестовывают или убивают всех Черных Кулаков, которые остались верны городу, и скорее всего станут нас преследовать. Когда они убегут вы атакуете ворота с востока, спасете Лорда Регента и вывезете его из города.

Остальные Черные Кулаки согласны с тем, что выхода нет и хотят последовать за Алейд и спасти Лорда Регента даже если это будет стоить им их жизней. Кассит - молодая жрица Келемвора - напугана, но настаивает на том, чтобы пойти с рыцарями и держать их в строю так долго как сможет и проводить их на тот свет, если они умрут. Если персонажи их не останавливают, они следуют плану Алейд. Героям нужен тактически гениальная альтернатива, чтобы убедить Алейд отказаться от своей затеи.

Если персонажи следуют плану, то Алейд говорит им считать до двухсот и ждать их атаки с северо-запада. Как только отряд Алейд отступает и Слезы следуют за ней, герои должны действовать быстро и спасти Лорда Регента. У персонажей есть примерно три минуты на подготовку.

Почти сразу же пленники стараются уползти от баррикады к безопасной каменной стене.

Враги и тактика

Двадцать три ветерана отправились в погоню за группой Алейд, оставив позади **трех тюремных стражников культа**. Они ожидают неприятностей и пристально следят за двором к югу. Если их атакуют издалека, то они прячутся за стенами (полное укрытие) и ждут пока враги подойдут поближе. Когда враг в досягаемости они используют свое дыхание и копья. Если враг пытается пробиться сквозь ворота, они вступают в ближний бой и блокируют вход.

Как только начинается бой, **Суразиэль** выходит из своей повозки; он отлично видит вход, но остается за стеной и его нелегко увидеть с площади. Он использует *команду* и Демонические Чары, приказывает некоторым персонажам сбежать из боя и тем самым уравнять шансы. Если он видит тех, кто атакует в дальнем бою, он бьет их своим Лучом Огня. Если баррикада прорвана, он отступает в более защищенное место и продолжает использовать Луч Огня. Если его союзники пали и надежды нет он колдует *уход в иной мир* чтобы сбежать.

Если преимущество в битве не на стороне искателей приключений, то **Лорд Регент Эктор Брамс** вырывается из кандалов и вступает в бой с одним из тюремных стражников культа. После непродолжительной борьбы он вырывает кинжал с пояса тюремщика и помогает героям в бою. У Лорда Регента характеристики **ветерана**, но он бьет кинжалом и наносит колющий урон 5 (1к4+3) вместо обычного урона длинным мечом.

Козырь в этом бою это Элисанда и ее козел. Если приключение идет по расписанию и группа не испытывает трудностей в этом бою, то она наблюдает с веток и спускается только после окончания схватки, чтобы перерезать горло врагам, если те еще дышат. Если персонажам нужна помощь, она может выводить потерявших сознание героев из боя и стабилизировать их состояние. Она может прокрасться за врагом и помочь союзникам (например, дать плуту возможность сделать скрытую атаку). Она помогает, но напрямую не вмешивается.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.
- **Очень слабая группа:** уберите двоих тюремных стражников культа
- **Слабая группа:** уберите одного тюремного стражника культа
- **Сильная группа**: добавьте одного тюремного стражника культа
- **Очень сильная группа:** добавьте двоих тюремных стражников культа

Развитие событий

После того, как игроки победили охранников, они вольны делать что пожелают, например, освободить всех или некоторых из заключенных или исследовать окрестности.

Рыцарь Алейд Буррал. Алейд лежит на улице, там, где и упала. Она мертва. С собой у нее нет ничего ценного кроме чешуйчатого доспеха, щита и длинного меча.

Пленники. Всего тут находится 127 пленников. Они очень немного знают о том, что случилось в городе, но уверены, что спастись не получится. Ведь улицы кишат Черными Кулаками.

Слезы Злобы. Любой из них кто выжил так же является членом Культа Дракона. При допросе они могут рассказать следующее:

- Городом теперь правит Ворганшаракс, Изувеченная Злоба, который заставляет захваченных жителей искать Пруд Сияния в катакомбах под Замком. (Местонахождение Пруда было определено во время событий DDEX1-4 *Дань Мертвым*.)
- Кроме дракона в замке находится орда солдат Культа (в основном это люди, полудраконы, хобгоблины и кобольды, но есть и конструкты и

нежить).
- Если кто-то из персонажей является членом фракции Арфисты, то захваченные Слезы так же знают, что Сперник контролирует Врата Стоянов и находится в самых верхних покоях. Пленники с насмешкой хвастаются, что героям никогда не добраться до Сперника живыми - Врата кишат воинами верными великому зеленому дракону!

Элисанда. Элисанда это 12-летняя девочка человек. Она сирота из странной, изолированной от остального мира деревни в Штормовом Заливе. В последний раз она встречалась в DDEX1-3 *Тени над Лунным Морем*, когда герои спасли ее и привели во Флан. Вскоре после этого она пропала.

- Элисанда очень рада возможности увидеть «Внешний мир», так она называется все за пределами своего острова. По ее мнению, Флан стал гораздо более захватывающим за последний день, и она не хочет его покидать.
- Она хочет одним глазком увидеть «змейку с большими крыльями.»
- Если ее спросить, где она была, то она отвечает, играя с ножом, что «смотрела всяки вещи то тут, то там.»
- Несмотря на то, что она не ранена, Элисанда вся покрыта грязью и кровью.
- Она может отпустить одно полезное замечание о драконе. Ей интересно сколько «деток змея взяла с собой», потому что Элисанда уже «видела одного гораааазд больше ездового козла с человеком на спине. И у него было жало как у осы.» Те, кто встречал девочку до этого, знают, что у нее проблемы с идентификацией каких-либо животных кроме козлов и рыбы; она имеет ввиду, что видела драконоподобное существо, которое было больше лошади и с жалом на хвосте.

После обмена любезностями Элисанда ускользает вместе с ее козлом, оставляя персонажей в неведении относительно того, что она собирается делать.

Отыгрыш Элисанды

Элисанда очарована чужеземцами, наслушавшись сказок о большой земле на своем острове. Она не очень озабочена моралью и из-за своего воспитания не знает понятий правильно и неправильно.

Слепой козел

Черношерстный козел был найден на том же острове, что и Элисанда (так же в DDEX1-3 *Тени над Лунным Морем*). Он кажется абсолютно слеп, но по каким-то необъяснимым причинам видит определенных персонажей, за которыми старается следовать, совершенно не беспокоясь о вещах, о которых обычно беспокоится обычное животное. Похоже он особенно привязывается к тем, кто «чист сердцем».

Он абсолютно безвреден, но многим козел кажется слегка пугающим.

Лорд Регент Эктор Брамс. Лорд Регент благодарен за спасение, но настаивает на том, чтобы помочь остальным пленникам сбежать из города. Вскоре после освобождения он подходит к куче мусора во дворе и вытаскивает оттуда кусок красной ткани. Он встряхивает ее и закрепляет на плечах, только после этого Эктор Брамс отвечает на вопросы искателей приключений. Лорд Регент рассказывает следующее:

- Он скрыл свою личность от захватчиков, которые считают, что все лидеры города мертвы.
- Культисты приводят пленников в замок для того, чтобы копать; Эктор подозревает, что они ищут Пруд Сияния. Он слышал от захватчиков, что те, кто устали копать подаются как «подношение» Ворганшараксу. Он не хочет оставить людей умирать в тоннелях или становиться едой для дракона.
- Однако, он не желает идти в подземелья под замком для спасения людей, поскольку это подвергнет опасности тех, кого герои уже спасли.
- Он очень расстраивается, когда видит тело Алейд. Эктор называет ее одной из самых достойных рыцарей под его командование и сокрушается только о том, что мораль для Алейд всегда была выше долга - именно это постоянно приводило ее к неприятностям.
- После всех разговоров он предлагает передать тело Алейд ее семье. Единственного члена семьи, которого Эктор знает, зовут Вилан Буррал, он жрец Тиморы в Мулмастере.
- Лорд Регент настаивает на то, что если Флан когда-нибудь избавится от Изувеченной Злобы, то ему нужен символ. Он не намерен освобождать Алейд от ее долга и после смерти: Флану и его жителям нужен павший рыцарь. Он приказывает авантюристам помочь ему сбежать из города, чтобы он смог отвезти тело в Мулмастер и просить о ее воскрешении.

После того, как пленники освобождены, Лорд спрашивает у героев как они планируют сбежать из города. Он поддерживает любой разумный план, который позволит взять других выживших с собой.

Отыгрыш Лорда регента Эктора Брамса

Лорд Регент Эктор Брамс служил в качестве Рыцаря Командора Черного Кулака при последних двух Лордах Протекторах, оба они умерли при странных обстоятельствах. Он упрямый в своем стремлении соблюдать кодекс чести, грубоватый и стоический человек; бремя лидерства тяжестью лежит на его плечах.

Сокровища

Персонажи могут найти заплечную сумку, которую Суразиэль оставил на посту охраны. Внутри находится 300 зм и *свиток заклинания послание*.

Награда опытом

Наградите каждого персонажа 250 опытом за освобождение Лорда Регента и других пленников.

Специальное задание Арфистов: Сперник должен умереть

Члены фракции Арфисты могли получить специальное задание от Глевита в части 2. Если это так, то сейчас они могут попытаться его выполнить. Если в вашей группе нет персонажей Арфистов в ранге 2 или выше, это событие **НЕ** происходит. Вместо этого прочтите нижеследующее и переходите к части 5.

Крики и спешащие тяжелые шаги слышны из Врат Стоянов, похоже, что их издает большое число рыцарей изменников, пленников или и те, и другие.

«Скорее,» говорит Лорд Регент, затягивая на себе ремень павшего рыцаря с мечом. «Нам нужно уходить.»

Проникновение

Основная часть стражников преследует маленькую группу Рыцарей Черного Кулака, врата по большей части не охраняются. Сперник находится в

самой верхней части со своей охраной.

Лорд Регент не сопровождает искателей приключений, а вместо этого остается охранять освобожденных жителей Флана.

> Все ваши планы и попытки войти во Врата Стоянов скрытно пошли прахом, так как их все равно никто не охраняет. Вы легко пробираетесь внутрь.
>
> После бесконечного плутания по пустым коридорам и множества ступеней вы наткнулись на большую железную дверь с маленькой решеткой на уровне глаз. Заглянув внутрь вы видите несколько скучающих стражников. За ними, из небольшой боковой комнаты, мерцающий свет оттеняет фигуру мужчины, сидящего внутри.
>
> «И как долго нам здесь стоять, Сперник?» спрашивает один из стражников, прикрывая зевоту.
>
> «Пока я не скажу, что можно идти,» говорит голос из боковой комнаты.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 показывает, что доспехи и униформа стражников соответствует Черным Кулакам, но на них есть пятна ярко-зеленой краски. Когда персонажи приближаются, стражники по обеим сторонам не ощущают опасности. Однако, они не будут открывать дверь кому попало и не выйдут из комнаты без причины.

Общее описание

Внутри Врат Стоянов есть комната первичного задержания, куда пленников помещают перед тем, как увести вглубь подземелий.

Потолки. Высотой 10 футов.

Освещение. Комната ярко освещена камином на западной стене. Кроме того, у Сперника на столе, где он работает, стоит масляная лампа.

Клетка. Эта отдельно стоящая камера использовалась для того, чтобы держать в ней пленников во время первичного задержания. Сейчас она открыта и пуста. Если ее закрыть, то замок защелкивается. Замок можно открыть с помощью инструментов вора и успешной проверкой Ловкости Сл 10. Ключ от камеры лежит на столе.

Стол. Большой стол в маленькой боковой комнате можно использовать как укрытие на половину. На нем лежат гроссбухи, в которых описаны все заключенные, и Сперник читает их, чтобы определить, кто из преступников может быть полезным союзником. В ящике стола лежит связка ключей от камеры и от двери к тюрьме, а также полупустая бутылка грога.

Дверь. Вход в комнату блокирует закрытая деревянная дверь. Стражники внутри ожидают визита от другого отряда Слез и откроют дверь любому, кто носит нужную униформу, без лишних вопросов. Авантюрист, который использует инструменты вора, открывает дверь при успешной проверке Ловкости Сл 15. Кроме того, дверь может быть сломана удачной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15.

Враги и тактика

Четыре **ветерана** сидят и стоят в комнате, лениво болтая в тот момент, когда персонажи подходят, но в случае опасности они двигаются как отряд, работая в парах. Каждая пара пытается окружить и атаковать свою цель. Если какой-то персонаж выказывает особую эффективность в дальнем бою, например, лучник или маг, то один ветеран бросается в ближний бой с этим персонажем. Эти воины очень сильны в прямом столкновении с врагами, так что они стараются вести ближний бой, а к дальнему бою прибегают только в случае необходимости. Они дерутся насмерть.

Сперник сидит за столом, когда приходят герои. Он планирует послать за следующими рабами где-то через час, но он не очень хорошо знаком с полудраконами, которые охраняют других пленников и его можно обмануть, чтобы он приказал открыть героям дверь. Если начинается бой, Сперник колдует заклинания с расстояния, нанося урон или мешая врагам, но заботясь о себе в первую очередь. Если ветераны убиты, то Сперника можно убедить сдаться успешной проверкой Харизмы (Запугивание) Сл 15.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите двух ветеранов
- **Слабая группа:** уберите одного ветерана
- **Сильная группа:** добавьте одного сторожевого дрейка
- **Очень сильная группа:** добавьте одного ветерана и одного сторожевого дрейка

Развитие событий

Персонажи могут выполнить задание, убив Сперника или приведя его к Глевиту для суда. По мнению Лорда Регента, не зазорно убить шпиона Культа Дракона прямо на месте.

Если Сперника или какого-то из ветеранов захватили в плен, то они знают то же самое, что и ветераны из части 3.

Отыгрыш Сперника

Сперник похоже страдает хронической нервозность. В плену он обильно потеет и заикается. Однако его недавнее повышение взбодрило Сперника; он постоянно напоминает окружающим кто он такой, как будто из-за этого одного они должны его слушаться.

Сокровища

У ветеранов с собой 100 зм, и у одного из них есть *зелье лечения*. Если игроки уже получили награду за выполнение специального задания Альянса Лордов, тогда они не получают ничего.

Награда опытом

Начислите каждому персонажу 100 опыта за выполнение специального задания Арфистов.

Часть 5: Побег из Флана!

После того, как персонажи спасли Эктора Брамса и других пленников, им нужно помочь сбежать из города, как и тем, кто прячется в Смеющемся Гоблине. Это приключение предполагает, что они выберутся через канализацию с помощью Приветствующих или отплывут из доков с помощью Альянса Лордов. Если ваши игроки придумали другое решение, сделайте все возможное чтобы наградить их, но они все же должны встретиться с Иксусаксой Песнью Ужаса и ее слугами.

Куда же нам пойти?

Помощь Лорду Регенту в его побеге из Флана предполагает некоторую помощь от Приветствующих (**Вариант 1**). Если в группе есть члены Альянса Лордов, то группа может воспользоваться помощью Дорнала Белобородa и команды ***Позолоченного Трофея*** (**Вариант 2**).

Вариант 1: Канализация

Очевидный путь на свободу предлагает Глевит - через канализацию. Эта часть главы предполагает, что герои доверились Приветствующим и пошли по этому пути.

Чтобы помочь Лорду регенту и другим жителям Флана сбежать, персонажи должны вернуться в Сломанную Корону. К тому моменту Глевит уже собрал несколько своих подручных.

> В Сломанной Короне Глевит и две женщины в кожаных доспехах делают последние приготовления к походу. Одна из женщин - полурослик, а другая - серокожая полуэльфийка. Они проверяют оружие и сумки, проверяя, чтобы все было удобно и ничего не забыто.
>
> Когда вы входите, все трое смотрят на вас в искреннем шоке. «Вы говорили, что с нами пойдет несколько человек,» говорит полуэльфийка, «А не половина чертова города! Нас точно заметят!»

Пытаться незаметно выскользнуть из города с сотней человек — это ужасно трудная задача, если не сказать больше. Глевита нужно убедить помочь персонажам. Хоть он здесь и главный, он очень ценит мнение своих коллег и следует советам своих друзей. Чтобы получить помощь от Глевита нужно сперва убедить его спутниц.

Транки Легкоступ. Женщина полурослик говорит Глевиту, что «ящеры уже начали прочесывать верхние уровни канализации.» Она уверяет его, что невозможно будет незаметно пройти с такой толпой людей и убеждает взять только самых необходимых.

Она рекомендует взять с собой не больше дюжины человек (включая героев). У Транки, однако, очень доброе сердце. Любой персонаж может обратиться к ее чувству долга по отношению к униженным и заставить ее поменять свое мнение удачной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 15.

Темная Линса. Полуэльфийка насмехается над «сантиментами» и говорит, что сбежать конечно не проблема, и убедительно предлагает, что разбойникам нужна хорошая компенсация за риск и проблемы. Она требует по 2 зм за голову. Ее не поколебать никакими проникновенными речами, и она высмеет любого, кто попробует это сделать, но ее можно запугать, чтобы понизить цену.

Персонаж может уменьшить цену до 1 зм за каждого, преуспев в проверке Харизмы (Запугивание) Сл 15. Если результат 20 и выше, то Темная Линса устанавливает общую цену в 10 золотых и обещание, что персонаж, который проходил проверку, «у нее в долгу» (см. «Благосклонность и Вражда» в разделе «Награды» ниже)

Кассит

Кассит тоже добралась до Сломанной Короны, Слезы Злобы не смогли поймать ее во время побега от Врат Стоянов.

Увидев тело Алейд, Кассит кричит в отчаянии и падает на колени у павшего рыцаря, убирает ее окровавленные волосы и выпрямляет помятую униформу - бесполезный, но очень добросердечный жест. Через несколько минут Кассит приходит в себя и рассказывает группе следующее:

- Перед своим нападением дракон ударил дыханием по кладбищу и скорее всего убил всех Келемворитов находящихся там.
- Проводник Обреченных Глэндон был единственным человеком среди верующих, которому хватило бы могущества поднять Алейд из мертвых, и Кассит может только надеяться на то, что он жив.
- Кассит была в городе и покупала припасы для сада во время атаки, и как она говорит это единственная причина почему она еще жива.
- Она очень хорошо знала Алейд. Рыцарь часто приходила отдохнуть на кладбище и делилась историями о своей молодости с молодой жрицей.
- Несмотря на близость с рыцарем, Кассит мало знает о семье Алейд, только то, что у нее есть брат в Мулмастере (город на другой стороне Лунного Моря). Возврат тела семье это то, что обязательно нужно сделать
- Кассит уже получила задание от Глевита - достать любые возможные припасы с Кладбища Валинген, так что она не сможет пойти с героями в канализацию. Она желает им удачи и уверяет всех, что они скоро увидятся.

Отыгрыш Кассит

Кассит это молодая послушница Келемвора, которая провела больше времени изучая книги, чем катакомбы кладбища. Ее солнечное настроение и беззаботная болтовня сменилась хмурой решительность. Хотя ее сухое и слегка искаженное чувство юмора присутствует, как всегда.

Когда все приготовления сделаны, Лорд Регент, Айя Гленмиир и персонажи идут в канализацию вместе с толпой испуганных беженцев и пленников. Если они убедили товарищей Глевита помочь, то трое Приветствующих присоединяются к походу. В другом случае, измените текст для прочтения согласно ситуации.

> Глевит ведет вас сквозь тоннели, а его соратники разведывают дорогу впереди. Эти запутанные тоннели, по большей части сухие и выглядят так, как будто ими очень давно не пользовались. Вы можете двигаться быстро, однако ваша группа сильно растягивается.
>
> Внезапно, где-то из середины толпы вы слышите крики!
>
> Прибежав к месту криков, вы видите кровавую сцену. Два кобольда и ящер размером почти с пони лежат мертвые в боковом туннеле рядом с тремя очень похожими на живых статуями.

Если Темная Линса и Транки с вами, то их клинки в руках и с них капает кровь. Темная Линса произносит, *«Идем дальше. Теперь они знают где мы. Мы рассредоточимся и не дадим им найти вас.»* После этого она исчезает в тоннеле и Транки идет за ней.

Успешной проверкой Интеллекта (Магия) Сл 15 персонаж распознает в мертвом ящере василиска: восьминогого ящера, который может взглядом пре-

вращать существ в камень.

Туннель простирается дальше, и вы видите отблески лунного света на лужах в туннеле.

> Глевит подзывает вас вперед. «Вот оно. Этот туннель ведет к старому водостоку, который соединен с рекой. Мы уже дальше полета стрелы от города, и ночью вы сможете выбраться из города, и никто вас не заметит.»
>
> Лорд Регент приближается к Глевиту с хмурым выражением лица и после напряженной паузы протягивает ему свою руку в латной перчатке.
>
> «Не сейчас, ваше высочество,» говорит Глевит с ухмылкой. «Мы обсудим условия вашей капитуляции позже.»
>
> Он игриво хлопает Лорда Регента по плечу и исчезает в темноте, насвистывая какую-то песенку.

Темная Линса была права - культисты узнали где идут беженцы и ждут вас снаружи. **Иксусакса Песнь Ужаса** вынуждена разбираться с проблемой сама, так как невозможно так быстро привести сюда войска и закрыть все возможные выходы. Она летит на **виверне** вместе со своим **щитостражем.**

Когда персонажи подходят к выходу из водостока, Иксусакса и ее товарищи летают над выходом, за пределами видимости в ожидании врагов. Она не сможет увидеть персонажей, если только они не выйдут из канализации в открытый водосток.

Общее описание

Водосток длиной в 40 футов от тоннеля до реки и наклонен от 20 футов высоты у тоннеля до 0 у берега реки. Стены сзади и по бокам вертикальные.

Потолки. Туннель в высоту 10 футов.

Освещение. Лунная ночь (сильно затененная местность).

Река. Река течет медленно и ее можно рассматривать как трудный ландшафт. Тех, кто переплывает реку, сносит на 15 футов за раунд.

Водосток. Водосток ограничен по сторонам плоскими камнями. Верхняя часть водостока в 20 футах над уровнем реки. Забраться на боковой камень требует проверки Силы (Атлетика) Сл 20.

Вариант 2: Доки

Если персонажи решили отказаться от помощи Приветствующих и принять предложение Дорнала Белобородa, то используйте этот вариант. Если персонажи еще не выполнили специальное задание Альянса Лордов (часть 2), то они должны выполнить его до прибытия Иксусаксы Песни Ужаса и ее слуг.

Если в группе нет персонажей, которые являются членами фракции Альянс Лордов в ранге 2 (Красный нож) или выше, то это событие **НЕ** происходит.

> В то время как вы бежите по улицам, ваше число только растет, потому что люди присоединяются к толпе увидев вас и Лорда Регента. Двигаясь в голове толпы, вы видите доки впереди.
>
> Лорд Регент подзывает к себе вас и Айю. «Мы должны остерегаться ловушек. Мисс Гленмиир вы подождите нас здесь с беженцами. Я с нашими новыми друзьями пойду вперед на разведку. Надеюсь мы сможем взойти на борт *Позолоченного Трофея* и сбежать до того, как они поймут, что мы пропали.

Культисты знают, где находятся беженцы и поджидают их в доках. **Иксусакса Песнь Ужаса** вынуждена разбираться с проблемой сама, так как невозможно так быстро привести сюда войска и закрыть все возможные выходы. Она летит на **виверне** вместе со **щитостражем.**

Когда персонажи прибывают в доки, Иксусакса и ее соратники летают и ищут врагов. Она не может увидеть героев, пока они не выйдут из аллей в доки.

Общее описание

Доки выглядят так же как в предыдущий раз в части 2.

Освещение. Сегодня облачная ночь, так что область с сильно затемненной видимостью.

Здания. Доки окружены несколькими складами высотой в 20 футов и с плоской крышей. На них можно взобраться успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15.

Кран. В доках есть большой кран для перемещения грузов. Сейчас в его сетке находится дюжина бочек вина, подвешенная над доками. Для оперирования краном нужно пройти проверку Интеллекта Сл 10. Любой персонаж с подходящей предысторией (например, Моряк) делает эту проверку с преимуществом. Бочки можно сбросить на врагов в области 10 на 10 футов, и заставить их пройти проверку спас броска Ловкости Сл 15. При провале существа получают дробящий урон 21 (6к6) и сбиты с ног; при успехе враг не получает урона, приземляется в 10 футах в любом направлении по выбору МП, и он сбит с ног.

Ящики. В доках есть несколько стопок ящиков за которыми можно укрыться (в половину или три четверти укрытия в зависимости от стопки), или на них можно взобраться для выгодной позиции пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

Веревки. Каждый корабль привязан к докам двумя канатами, нос и корма. Персонаж может взобраться на корабль по канатам, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 15, или пробежаться по ним, успешно пройдя проверку Ловкости (Акробатика) Сл 20. Нанесение режущего или огненного урона 10 разрывает веревку.

Корабли. В доках стоят несколько кораблей, чьи команды были убиты или арестованы. У всех кораблей трапы подняты, кроме *Бдительного*. Только на *Позолоченном трофее* еще остались люди, и они стараются избежать сражений, если только героям не нужна помощь.

Цепи. *Позолоченный Трофей* прикован к докам несколькими цепями за фальшборт и руль. Цепи нужно убрать или уничтожить (КД 15, 40 хитов), чтобы корабль смог покинуть город.

Вода. Вода на 5 футов ниже уровня доков, и волн сегодня нет. Забраться из воды на док довольно тяжело, так как сваи очень мокрые и покрыты водорослями. Нужно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Конфронтация!

Какой бы вариант не выбрала группа, их атакуют до того, как они могут сбежать. Иксусакса Песнь Ужаса ныряет вниз на своей виверне вместе с щитостражем.

> Рев разрывает ночную тишину, и огромный зверь с кожистыми крыльями слетает вниз с черного покрывала ночи. Эльфийка в черных и пурпурных робах сидит верхом на этом существе, которое держит в когтях конструкт из камня, металла и дерева.
>
> Зверь отпускает свою поклажу и конструкт приземляется на мелководье реки Стоянов с глухим звуком. Не успели волны улечься, как виверна делает круг и приземляется на землю около конструкта. Они атакуют без криков или предупреждений!

Иксусакса незамедлительно узнает Эктора Брамса,

если видит его, и понимает, что кем бы не были его спутники, им нельзя дать уйти в живых.

Айя Гленмиир собирает беженцев в безопасном месте канализации или аллеи и остается там с ними. Она не участвует в этом бою.

Враги и тактика

Иксусакса незамедлительно атакует в начале боя. Она посылает своего щитостража (которого несла виверна) на персонажей, но отзывает обратно, если персонажи отступают в туннели или фокусируются на ней самой.

Она колдует *конус холода,* если в области заклинания несколько врагов. В другом случае она колдует *магические стрелы* 4-ого уровня. Она избегает ближнего боя по возможности, использует *туманные шаги*, чтобы телепортироваться к своему щитостражу, если их разделили и с ней вступил в бой опасный враг. Ни в коем случае она не допускает, чтобы ее щитостраж отдалялся более чем на 60 футов от нее.

У щитостража было приготовлено заклинание *каменная кожа*, которое он активирует перед началом боя. Так как каменная кожа требует концентрации, то он должен проходить спас бросок Телосложения (Сл 10 или половина урона, смотря что выше) каждый раз, когда получает урон. В остальном он безрассудно кидается в бой, но не уходит дальше чем на 60 футов от Иксусаксы.

Иксусакса не желает оставлять Лорда Регента в живых, но не хочет умирать в попытке остановить его. Она всегда оставляет себе 1 ячейку 2 уровня и 1 ячейку 3 уровня, чтобы обеспечить свой отход. Сперва она колдует *туманные шаги*, чтобы оторваться от героев. Потом она колдует *полет* и взлетает на 60 футов и летит к ближайшей стене. Когда она решится бежать зависит от того, жив ли еще ее щитостраж:

- **Щитостраж жив.** Иксусакса улетает, когда у нее остается 15 или меньше очков здоровья.
- **Щитостраж мертв.** Иксусакса улетает, когда у нее остается 25 очков здоровья или меньше.

Эктор Брамс ждал такую битву десятилетиями. Хоть он и был великим воином в молодости, возраст и положение расслабили его (используйте характеристики **ветерана**, КД увеличен до 18). Любой персонаж может убедить Лорда Регента отойти назад и охранять беженцев (которые остались в канализации или аллее), или придумать ему другое задание, которое обеспечит его выживание, пройдя проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15. В другом случае он отважно бросается в бой, желая убить Иксусаксы за все, что наделала она и ее Культ.

Даже если убедить Лорда Регента отойти в безопасное место, он незамедлительно вступает в бой если кто-то из них падет.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** убрать щитостража
- **Слабая группа:** изменить щитостража на голема из плоти.
- **Сильная группа:** добавить одного голема из плоти.
- **Очень сильная группа:** добавить двух големов из плоти.

Заключение

Беженцы добираются до берега реки Стоянов у развилки, где пересекаются Железный Путь и Дорога Флана.

Заключение этого приключения зависит напрямую от того выжил ли Лорд Регент Эктор Брамс или нет в бою с Иксусаксой Песнью Ужаса.

Лорд Регент выжил. Прочтите следующее:

> Отгремели последние звуки битвы, и Эктор Брамс несет тело Рыцаря Алейд Буррал завернутое в плащ Киноварного Трона из шелка и вельвета. Позади него, уставшие и грязные беженцы из когда-то гордого города возникают из темноты сначала по одному, по двое, а потом всей толпой.
>
> Лорд Регент обращается к присутствующим. «Мы понесли невообразимые потери сегодня, но мы не может позволить себе предаваться отчаянию. Мы белое пламя холодного севера! Мы - Флан!
>
> Радостные крики быстро оборвались, так как из-за угла выехала повозка с двумя лошадьми, управляемая молодой девушкой в плохо подогнанном кожаном доспехе с символом Клемвора на груди.
>
> «Достаточно речей, милорд,» говорит Кассит, «Забирайтесь!»

Лорд Регент не выживает. Прочтите следующее:

> Последние звуки сражения отгремели и пара беженцев приближается, неся тело Рыцаря Алейд Буррал на руках - завернутое в плащ Киноварного Трона из шелка и вельвета. Позади них уставшие и грязные беженцы из когда-то гордого города возникают из темноты, сначала по одному, по двое, а потом всей толпой.
>
> Они аккуратно кладут свою ношу подле бездыханного тела Лорда Регента, губы которого улыбаются. Раздаются крики «За Лорда Регента! За Флан!» и вскоре все больше и больше людей скандирует это.
>
> Радостные крики быстро оборвались, так как из-за угла выехала повозка с двумя лошадьми, управляемая молодой девушкой в плохо подогнанном кожаном доспехе с символом Клемвора на груди.
>
> «Хватит кричать,» говорит Кассит, «Забирайтесь!»

Лорд Регент (или Айя, если он не выжил) дает задание героям: они должны остаться во Флане и помогать Приветствующим и другим фракциям, оставшимся в городе до возвращения Рыцаря Алейд Буррал (и Лорда Регента если он выжил). Персонажам советуют вернуть под контроль Башню Денлора - она может стать хорошим оперативным штабом.

Сокровища

У Иксусаксы с собой 1000 зм в ювелирных украшениях, *зелье лечения* и *камень Йоун защиты*. Так же у нее с собой маленькая книга заклинаний, в которой записаны все заклинания, которые она приготовила на сегодня.

Награда опытом

Начислите каждому персонажу по 100 очков опыта если тело Алейд Буррал вывезли из Флана. Награда удваивается если Лорд Регент выжил.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Щитостраж	2900
Иксусакса Песнь Ужаса	2300
Виверн	2300
Камбион	1800
Фарвник Ядовитый	1800
Голем из плоти	1800
Тюремщик Культа	1100
Полудракон эттин	1100
Василиск	700
Хобгоблин капитан	700
Ветеран	700
Сторожевой дрейк	450
Кобольд фанатик культа	450
Священник	450
Сперник	450

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Пленники у смеющегося Гоблина	100
Специальное задание Альянса Лордов	100
Узнать правду о Слезах Злобы	100
Спасение Эктора Брамса и освобождение пленников	250
Специальное Задание Арфистов	100
Кассит сбегает из Флана с телом Алейд	100
Лорд Регент сбежал из Флана и остался в живых	100

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **3000 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **4000 опыта.**

Сокровища

В этом разделе приводятся все сокровища, которые можно получить в этом приключении. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Драгоценности Иксусаксы	1000
Рюкзак Суразиэля	300
Сокровища Фарвника	200
Оплата от Рыцаря Буррал	200
Кошельки ветеранов	100

Камень Йоун защиты

Волшебный предмет, редкий (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к КД, пока эта серо-розовая призма вращается вокруг вашей головы.

Зелье лечения

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге Игрока.*

Книга заклинаний Иксусаксы

Книга заклинаний Иксусаксы содержит следующие заклинания, которые могут быть переписаны в книгу заклинаний персонажа, используя правила из *Книги Игрока.*

1ур: *обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит [detect magic, mage armor, magic missile, shield]*

2ур: *туманный шаг, внушение [misty step, suggestion]*

3ур: *контрзаклинание, огненный шар, полёт [counterspell, fireball, fly]*

4ур: *град, каменная кожа [ice storm, stoneskin]*

5ур: *конус холода [cone of cold]*

Свиток заклинания: Послание

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание *Послание.* Описание свитков заклинаний можно найти в Базовых Правилах Мастера Подземелий или в *Руководстве Мастера Подземелий.*

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Слава

Все представители фракций зарабатывают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Персонажи Арфисты ранга 2 (Тень Арфы) или выше, которые выполнили свое специальное задание, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **завершение специального задания** в листе кампании.

Персонажи из Альянса Лордов ранга 2 (Красный Нож) или выше, которые выполнили свое специальное задание, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **завершение специально-**

го задания в листе кампании.

Время простоя

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** в конце этого приключения.

Благосклонность и Вражда

Персонажам представляется возможность заработать следующее отношение к себе.

В долгу у Темной Линсы. В обмен на помощь в выводе более десяти дюжин людей из Флана вы задолжали услугу разбойнице полудроу - Темной Линсе. Несмотря на то, что звучит это очень зловеще, она была очень впечатлена вашими действиями и может позвать вас выполнить очень важное задание для нее в будущем.

Награда Мастера

Мастер получает **400 очков** опыта и **десять дней простоя** за эту игровую сессию.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Василиск

Средний монстр, без мировоззрения

Класс доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 52 (8к8+16)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	8(-1)	15(+2)	2(-4)	8(-1)	7(-2)

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Обращающий в камень взгляд. Если существо начинает свой ход в пределах 30 футов и они оба могут видеть друг друга, василиск, если он дееспособен, может заставить существо пойти спасбросок Телосложения Сл 12. При провале спасброска, существо начинает волшебным образом превращаться в камень и становится опутанным. Оно должно повторить этот спасбросок в конце своего следующего хода. При успехе спасброска, эффект завершается. При провале, существо обращается в камень до тех пор пока не будет освобождено заклинанием большее восстановление или другой магией.

Существо, которое василиск не застал врасплох, может отвести взгляд, чтобы избежать спасброска в начале своего хода. Если оно делает так, оно не видит василиска до начала своего следующего хода, когда опять сможет выбрать - отводить ли взгляд. Любой взгляд на василиска в любое время ведёт к немедленному прохождению такого спасброска.

Если василиск видит своё отражение в 30 футах в ярком свете, он принимает его за соперника и немедленно подвергает его (а с ним и себя) воздействию своего взгляда.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (2к6+3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Камбион

Средний изверг, законопослушно злой

Класс доспеха 19 (чешуйчатый доспех)
Хиты 82 (11к8+33)
Скорость 30 фт., полёт 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	18(+4)	16(+3)	14(+2)	12(+1)	16(+3)

Спасброски Сил +7, Тел +6, Инт +5, Хар +6
Навыки Обман +6, Запугивание +6, Восприятие +4, **Скрытность** +7
Сопротивление урону холод, огонь, электричество, яд; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Бездны, Инфернальный
Опасность 5 (1800 опыта)

Благословение Изверга. КД камбиона включает и его бонус Харизмы.

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям камбиона основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 14). Камбион может творить следующие заклинания, без необходимости в материальных компонентах:

3/день каждое: *смена обличья, приказ, обнаружение магии*

1/день: *уход в иной мир (только на себя)*

Действия

Мультиатака. Камбион совершает две рукопашных атаки, либо использует свой Огненный Луч дважды.

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4) или 8 (1к8+4), если используется двумя руками, плюс урон огнём 3 (1к6).

Огненный Луч. Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. Попадание: урон огнём 10 (3к6).

Очарование Изверга. Один гуманоид, которого может видеть камбион в пределах 30 футов от него, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14 или быть магически очарованным на 1 день. Очарованная цель подчиняется голосовым командам камбиона. Если цели вредит камбион или другое существо, или она получает самоубийственную команду от камбиона, цель может повторить спасбросок, при успехе которого эффект завершится. Если цель преуспела в спасброске или эффект для неё уже завершился, это существо иммунно к Очарованию Изверга камбиона на следующие 24 часа.

Тюремщик культа[1]

Средний гуманоид (полу-дракон), законопослушно-злой

Класс доспеха 17 (наборной доспех)
Хиты 57 (6к12+18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	13(+1)	16(+3)	10(+0)	14(+2)	12(+1)

Спасброски Сил +6, Тел +5
Навыки Атлетика +6, Запугивание +3, Восприятие +2
Сопротивление урону электричество
Чувства Слепое видение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Драконий
Опасность 4 (1100 опыта)

Всплеск действий (Перезарядка когда тюремщик совершает краткий или длительный отдых). В свой ход, тюремщик может предпринять одно дополнительное действие.

Улучшенные критические попадания. Оружие тюремщик критически попадают при результате броска кубика 19 или 20.

1 Использует параметры Лангдедросы Цианвраса из Клада Королевы Драконов

Действия

Мультиатака. Тюремщик совершает две атаки, либо двуручным мечом, либо копьём.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 11 (2к6+4).

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20 / 60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4).

Дыхание молнией (Перезарядка 5-6). Тюремщик выдыхает молнию в форме линии, 30 футов длинной и 5 футов шириной. Каждое существо на этой линии должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13. При неудаче оно получает урон электричеством 22 (4к10), а при успехе - лишь половину этого урона.

Фарвник Ядовитый

Средний гуманоид (полу-эльф), законопослушно злой

Класс доспеха 17 (чешуйчатый доспех, щит)
Хиты 58 (9к8+18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	12(+1)	14(+2)	10(+0)	16(+3)	16(+3)

Спасброски Мдр +6, Хар +6
Навыки Обман +6, Проницательность +6, Восприятие +6, Убеждение +6
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16
Языки Общий, Драконий, Эльфийский, Инфернальный
Опасность 5 (1800 опыта)

Наследие фей. Фарвник получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплён.

Колдовство. Фарвник является заклинателем 9го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Фарвник обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (по желанию): *указание, священное пламя, чудотворство [guidance, sacred flame, thaumaturgy]*

1го уровня (4 ячейки): *приказ, лечащее слово, лечение ран, нанесение ран [command, cure wounds, healing word, inflict wounds]*

2го уровня (3 ячейки): *глухота/слепота, малое восстановление, божественное оружие (копьё) [blindness/deafness, lesser restoration, spiritual weapon (spear)]*

3го уровня (3 ячейки): *рассеивание магии, множественное лечащее слово, духовные стражи [dispel magic, mass healing word, spirit guardians]*

4го уровня (3 ячейки): *защита от смерти, свобода перемещения [death ward, freedom of movement]*

5го уровня (1 ячейка): *нашествие насекомых [insect plague]*

Ядовитый удар (3/день). Один раз в раунд, когда Фарвник попадает рукопашной атаки, она может потратить одно использование этой черты, чтобы нанести дополнительный урон ядом 9 (2к8).

Действия

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+2).

Голем из плоти

Средняя конструкция, нейтральное

Класс доспеха 9
Хиты 93 (11к8+44)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	9(-1)	18(+4)	6(-2)	10(+0)	5(-3)

Иммунитет к урону электричество, яд; дробящее, колющее, режущее от не магического и не адамантинового оружия
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, паралич, окаменение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 5 (1800 опыта)

Берсерк. Если голем начинает свой ход с 40 или менее хитами, бросьте к6. При результате 6, голем впадает в берсерк. Пока в этом состоянии, голем атакует ближайшее существо, которое он видит. Если в пределах его передвижения и досягаемости его атак нет существ, голем атакует объекты, отдавая преимущество объектам, меньше его по размерам. Войдя в это состояние, голем остаётся в нём пока не будет уничтожен или пока не восполнит все свои хиты. Создатель голема, находясь в 60 футах от него, может попытаться успокоить его, обращаясь к нему твёрдо и убедительно. Голем должен иметь возможность слышать его. Создатель должен пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15. Если он преуспеет, голем выходит из состояния берсерка. Если голем вновь получит урон пока его хиты ниже 30, он может вновь войти в состояние берсерка.

Боязнь огня. Если голем получает урон огнём, он получает помеху на атаки и проверки характеристик до конца его следующего хода.

Неизменная форма. Голем иммунный к любым заклинаниям или эффектам, которые должны изменять его форму.

Поглощение Электричества. Когда голем подвергается урону электричеством, он не получает урона, и вместо этого, восполняет количество хитов, равное нанесенному урону электричеством.

Сопротивление магии. Голем получает преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Магическое оружие. Вооружённые атаки голема являются магическими.

Действия

Мультиатака. Голем проводит две атаки ударом.

Удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 13 (2к8+4).

Сторожевой Дрейк

Средний дракон, без мировоззрения

Класс доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 52 (7к8+21)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	16(+3)	4(-3)	10(+0)	7(-2)

Навыки Восприятие +2
Сопротивление урону электричество
Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки понимает Драконий, но не может говорить
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Дрейк совершает две атаки: одну - укусом и одну - хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8+3).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 6 (1к6+3).

Полудракон Эттин

Большой великан, хаотично злой

Класс защиты 12 (природный доспех)
Хиты 85 (10к10+30)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21(+5)	8(-1)	17(+3)	6(+2)	10(+0)	8(-1)

Навыки Восприятие +4
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Драконий, Великаний, Орчий
Опасность 4 (1100 опыта)

Две головы. Эттин получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) и спасброски против ослепления, очарования, оглушения, страха, ошеломления и потери сознания.

Не спящий. Когда одна голова эттина спит, другая бодрствует.

Действия

Мультиатака. Эттин совершает две атаки: одну двуручным топором и одну моргенштерном.

Двуручный топор. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 14 (2к8+5).

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 14 (2к8+5).

Ядовитое дыхание (Перезарядка 5-6). Эттин выдыхает 15-футовый конус ядовитого газа. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или получить урон ядом 21 (6к6). При успехе спасброска, оно получает лишь половину этого урона.

Полу-эльф священник

Средний гуманоид (полу-эльф), нейтрально злой

Класс доспеха 13 (кольчужная рубаха)
Хиты 27 (5к8+5)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	10(+0)	12(+1)	13(+1)	16(+3)	13(+1)

Навыки Медицина +7, Убеждение +3, Религия +4
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки любые два языка
Опасность 2 (450 опыта)

Наследие фей. Священник получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплён.

Божественное возвышение. Бонусным действием священник может потратить ячейку заклинания, чтобы добавить к урону оружия дополнительный урон излучением 10 (3к6) при попадании. Этот эффект длится до конца хода. Если священник использует для этого ячейку заклинания 2го уровня или выше, дополнительный урон возрастает на 1к6 за каждый уровень свыше 1го.

Колдовство. Священник является заклинателем 5го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Священник обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (по желанию): *свет, священное пламя, чудотворство [light, sacred flame, thaumaturgy]*

1го уровня (4 ячейки): *лечение ран, направленный снаряд, убежище [cure wounds, guiding bolt, sanctuary]*

2го уровня (3 ячейки): *малое восстановление, божественное оружие [lesser restoration, spiritual weapon]*

3го уровня (2 ячейки): *рассеивание магии, духовные стражи [dispel magic, spirit guardians]*

Действия

Булава. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 3 (1к6).

Хобгоблин капитан

Средний гуманоид (гоблиноид), законопослушно злой

Класс защиты 17 (полулаты)
Хиты 55 (6к8+12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	13(+1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Гоблинский
Опасность 3 (700 опыта)

Боевое превосходство. Раз за ход, хобгоблин может нанести дополнительные 10 (3к6) урона существу, по которому он попал вооружённой атакой, если это существо в пределах 5 футов от боеспособного союзника хобгоблина.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (2к6+2).

Метательное копьё. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Лидерство (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). В течение 1 минуты, хобгоблин может произносить специальные команды или предупреждения, когда не враждебное существо, которое он видит в пределах 30 футов от него, проводит атаку или проходит спасбросок. Существо может прибавить к4 к результату своего броска, если оно слышит и понимает хобгоблина. Существо может прибавлять результат только одной кости Лидерства на бросок. Эффект завершается если хобгоблин становится недееспособным.

Иксусакса Песнь Ужаса, маг

Средний гуманоид (эльф), нейтрально злой

Класс доспеха 12 (16 с доспехами мага и камнем йоуна; 18 со щитом стража)
Хиты 40 (9к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4
Навыки Магия +6, История +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Драконий, Эльфийский, Инфернальный
Опасность 6 (2300 опыта)

Колдовство. Иксусакса является заклинателем 9го уровня. Её способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Она обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *огненный заряд, свет, волшебная рука, фокусы [fire bolt, light, mage hand, prestidigitation]*

1го уровня (4 ячейки): *обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит [detect magic, mage armor, magic missile, shield]*

2го уровня (3 ячейки): *туманный шаг, внушение [misty step, suggestion]*

3го уровня (3 ячейки): *контрзаклинание, огненный шар, полёт [counterspell, fireball, fly]*

4го уровня (3 ячейки): *высшая невидимость, град [greater invisibility, ice storm]*

5го уровня (1 ячейки): *конус холода [cone of cold]*

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс защиты 12
Хиты 5 (2к6-2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Всеобщий, Драконий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников волка находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4+2) колющего урона.

Праща. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4+2) дробящего урона.

Кобольд фанатик культа

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 33 (6к8+6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	13(+1)	14(+2)

Навыки Обман +4, Убеждение +4, Религия +2
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Всеобщий, Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников волка находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Тёмная преданность. Фанатик получает преимущество на спасброски против очарования и страха.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к атакам заклинаниями). Фанатик обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (по желанию): *свет, священное пламя, чудотворство [light, sacred flame, thaumaturgy]*

1го уровня (4 ячейки): *приказ, нанесение ран, щит веры [command, inflict wounds, shield of faith]*

2го уровня (3 ячейки): *удержание личности, божественное оружие [hold person, spiritual weapon]*

Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две атаки ближнего боя.

Кинжал. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Щитостраж

Большая конструкция, без мировоззрения

Класс защиты 17 (природный доспех)
Хиты 142 (15к10+60)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	8(-1)	18(+4)	7(-2)	10(+0)	3(-4)

Иммунитет к урону ядом
Иммунитет к состояниям очарован, истощён, испуган, парализован, отравлен
Чувства слепое зрение 10 фт., темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает команды, отданные на любом языке, но не может говорить
Опасность 7 (2900 опыта)

Связь. Щитостраж магически связан с амулетом. Пока щитостраж и его амулет находятся на одном плане существования, носитель амулета может телепатически вызвать стража, чтобы тот направился к нему. Щитостраж знает расстояние и направление на амулет. Если страж в пределах 60 футов от амулета, половина урона (округляя вверх), наносимого носителю амулета перенаправляется в щитостража.

Регенерация. Щитостраж восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода, если у него хотя бы 1 хит.

Хранящий заклинание. Заклинатель, носящий амулет щитостража, может сохранить одно заклинание 4го или ниже уровня в щитостража. Чтобы сделать это, носитель амулета должен сотворить заклинание на стража. Заклинание не оказывает эффекта, но сохраняется в страже. По приказу носителя амулета или когда создастся ситуация, определённая заклинателем, щитостраж сотворит заклинание с параметрами, установленным заклинателем и без необходимости в компонентах. Когда заклинание сотворено или новое заклинание сохранено, любое старое заклинание будет потеряно.

Действия

Мультиатака. Щитостраж совершает две атаки кулаками.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 11 (2к6+4).

Реакции

Защита. Когда существо проводит атаку по носителю амулета, щитостраж добавляет бонус +2 к КД носителя амулета, если щитостраж в пределах 5 футов от носителя.

Сперник, фанатик культа

Средний гуманоид (человек), любое мировоззрение

Класс доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 33 (6к8+6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	13(+1)	14(+2)

Навыки Обман +4, Убеждение +4, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная преданность. Фанатик получает преимущество на спасброски против очарования и страха.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к атакам заклинаниями). Фанатик обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

3аговоры (по желанию): *свет, священное пламя, чудотворство [light, sacred flame, thaumaturgy]*

1го уровня (4 ячейки): *приказ, нанесение ран, щит веры [command, inflict wounds, shield of faith]*

2го уровня (3 ячейки): *удержание личности, божественное оружие [hold person, spiritual weapon]*

Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две атаки ближнего боя.

Кинжал. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Ветеран

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 17 (наборной доспех)
Хиты 58 (9к8+18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него в руках и короткий меч, он совершает атаку и им.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 7 (1к8+3) или 8 (1к10+3), если использовать меч двумя руками.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание:

колющий урон 5 (1к10).

Виверн

Большой дракон, без мировоззрения

Класс защиты 13 (природный доспех)
Хиты 110 (13к10+39)
Скорость 20 фт., полёт 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Навыки Восприятие +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки -
Опасность 6 (2300 опыта)

Действия

Мультиатака. Виверн совершает две атаки: одну укусом и одну жалом. Пока он в полёте, он может использовать когти вместо одной из атак.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4).

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 13 (2к8+4).

Жало. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4). Цель должна преуспеть в проверке Телосложения Сл 15 или получить урон ядом 24 (7к6). При успехе спасброска, цель получает лишь половину этого урона.

Медвесова

Большой монстр, неопределённый

Класс защиты 13 (природный доспех)
Хиты 59 (7к10+21)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	12(+1)	17(+3)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки –
Опасность 3 (700 опыта)

Острое зрение и нюх. Медвесова получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) опирающиеся на зрение и обоняние.

Действия

Мультиатака. Медвесова проводит две атаки: одну своим клювом и одну - когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (1к10+5).

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 14 (2к8+5).

Уловка, берсерк

Средний гуманоид (человек), хаотично злой

Класс защиты 13 (шкурный доспех)
Хиты 67 (9к8+27)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	17(+3)	9(-1)	11(+0)	9(-1)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Всеобщий
Опасность 2 (450 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода, берсерк может получить преимущество на все броски попадания рукопашными атаками оружием на этот ход, но броски атак по нему также будут проводиться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

Двуручный топор. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к12+3).

Разведчик

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 13 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8+3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	11(+0)

Навыки Природа +4, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и зрение. Разведчик получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на слух и зрение.

Действия

и Разведчик совершает две рукопашных или две дальнобойных атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Длинный Лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2).

Санд Крулек, Рыцарь

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс защиты 18 (латы)
Хиты 52 (8к8+16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	14(+2)	11(+0)	11(+0)	15(+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один (обычно Всеобщий)
Опасность 3 (700 опыта)

Смельчак. Рыцарь с преимуществом проходит спасброски против того, чтобы стать испуганным.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашных атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (2к6+3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Лидерство (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). В течение 1 минуты, рыцарь может произносить специальные команды или предупреждения, когда не враждебное существо, которое он видит в пределах 30 футов от него, проводит атаку или проходит спасбросок. Существо может прибавить к4 к результату своего броска, если оно слышит и понимает рыцаря. Существо может прибавлять результат только одной кости Лидерства на бросок. Эффект завершается если рыцарь становится недееспособным.

Реакции

Парирование. Рыцарь добавляет 2 к своему КЗ против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Чтобы иметь возможность применить эту способность, рыцарь должен видеть атакующего и держать в руке оружие.

Шаррак, Крылатый кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 13
Хиты 7 (3к6-3)
Скорость 30 фт., полёт 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	16(+3)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Общий, Драконий
Опасность 1/4 (50 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от цели атаки и дееспособен.

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3).

Сброшенный камень. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, одна цель ровно под кобольдом. Попадание: дробящий урон 6 (1к6+3).

Паук

Крошечное чудовище, без мировоззрения

Класс защиты 12
Хиты 1 (1к4-1)
Скорость 20 фт., взбирание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Навыки Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки -
Опасность 0 (10 опыт)

Паучье лазанье. Паук может карабкаться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить какие-то проверки.

Чувство паутины. Пока он контактирует с паутиной, паук знает точное расположение любого существа, которое также находится в контакте с той же паутиной.

Передвижение по паутине. Паук игнорирует ограничения передвижения, предоставляемые паутиной.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 1 и цель должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 9 или получить урон ядом 2 (1к4).

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Ворг

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 26 (4к10+4)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	13(+1)	7(-2)	11(+0)	8(-1)

Навыки Восприятие +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Гоблинский, Варгов
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и нюх. Варг получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) опирающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (2к6+3). Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 13 или быть сбитым с ног.

Раздаточный материал для игроков 1: Секретное задание Арфистов

Привет тебе, Наблюдатель

Время на исходе, так что ты должен выполнить это задание вместе с любыми союзниками, которых сможешь собрать. В прошлом ты доказал, что ты надежный и способный агент, этого должно хватить.

Жестокий инструмент Культа Дракона, Спернин, обрёк Флан его жителей. Хуже того, он знает кто мы такие. Если ему позволить оставаться в городе, то он избавится от всех наших агентов, которые там остались. Мы не можем рисковать жизнью наших братьев и сестер. Если мы хотим победить, нам нужно собирать информацию. Чтобы сделать это, нас не должны найти. Спернин должен умереть.

Олисара Песнь Света

Раздаточный материал для игроков 2: Секретное задание Альянса Лордов

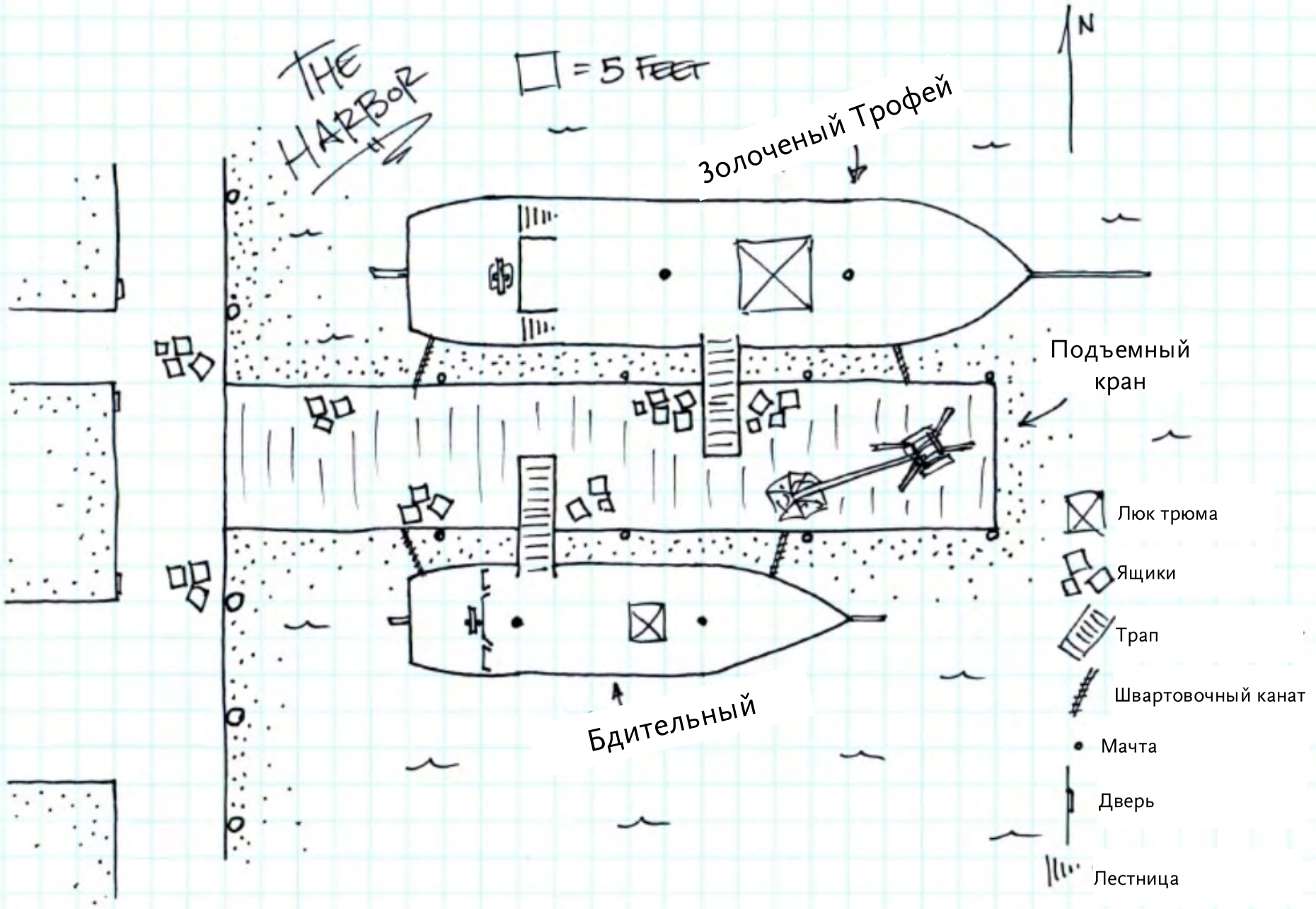
Удачных вам дорог и удобного ночлега,

Мне очень повезло, что это письмо дошло до ваших рук. Я признаю, что не очень доверяю бродяге, которому я его доверил, но выбор был невелик и я надеялся, что пара монет обеспечат его лояльность хотя бы ненадолго.

Я загружал свою галеру – Позолоченный трофей – в доках товарами, которые важные люди из нашей организации доверили мне отвезти в Мул-мастер, как доки были захвачены Рыцарями Черного Кулака. Они говорят нам пройти с ними, но я пока отказываюсь. У нас не очень много оружия, но мы пока еще удерживаем корабль. Они уводят рабочих доков и команды с других кораблей, я не сомневаюсь, что они придут и за нами.

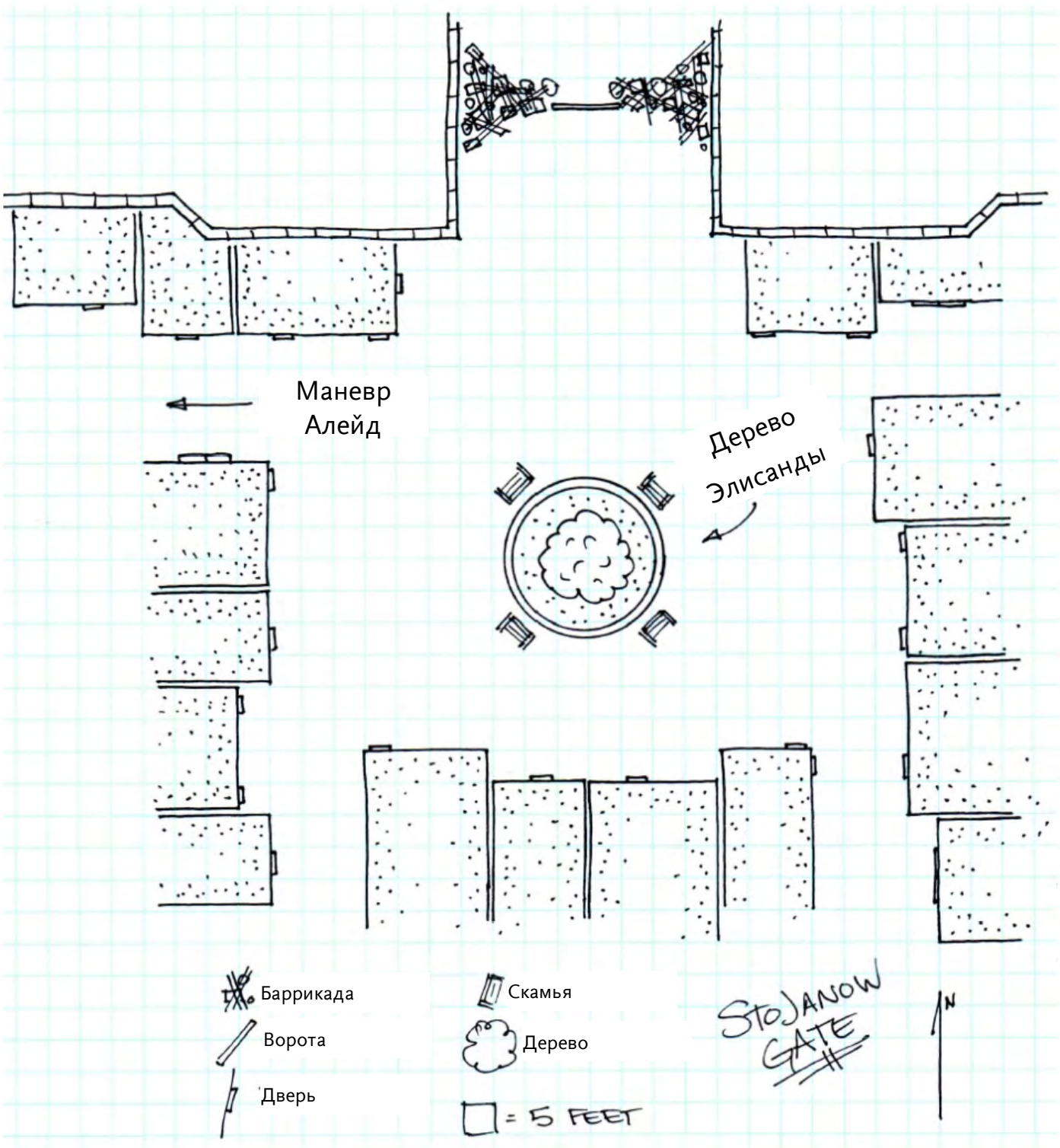
Мы не можем уплыть, так как они привязали наш корабль цепями, а мы недостаточно сильны, чтобы отбить доки. Освободите нас поскорей. Мы можем сбежать вместе с вами и всеми, кого вы пожелаете взять с собой. Места хватит на половину города если нужно.

Торнал Белобород


THE HARBOR
= 5 FEET
N
Золоченый Трофей
Подъемный кран
Бдительный
Люк трюма
Ящики
Трап
Швартовочный канат
Мачта
Дверь
Лестница

Карта 1: Доки

Карта 2: Врата Стоянов



Темная пирамида острова колдуна

Давно заброшенная пирамида на Острове Колдуна с недавних пор испускает магическую энергию, искривляющую существ и земли вокруг себя. Культ Дракона и Красные Волшебники Тэя заметили это, и теперь вы должны не допустить, чтобы эта сила, чем бы она ни была, попала к ним в руки. Приключение для персонажей с 5 по 10 уровни.

Код приключения: DDEX1-11

Участники проекта

Дизайн приключения: Claire Hoffman
Производство и дизайн: Chris Tulach, Travis Woodall
Организатор игр: Chris Tulach
R&D игрового опыта: Greg Bisland
Команда Лиги Приключенцев: Greg Bisland, Chris Lindsay, Shally Mazzanoble, Chris Tulach
Администраторы Лиги Приключенцев: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Дебют: 14 августа 2014
Публикация: 1 сентября 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.
©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
Kitar, korfax, stivie для dungeons.ru

http://dungeonsanddragons.ru/
http://vk.com/dungeons_ru

верстка sthrad

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Темная Пирамида Острова Колдуна», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 5-10-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей шестого уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря Забытых Королевств на и вокруг Острова Колдуна на реке Стоянов возле города Флан.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 6 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера.*

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм

Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Много лет назад Рен Клинок и его товарищи рискнули пробраться в логово сумасшедшего волшебника Яраша – великую серебряную пирамиду на Острове Колдуна – и остановили его извращенные магические эксперименты, которые отравляли реку. У них были более важные дела во Флане, и герои не остались, чтобы полностью исследовать пирамиду. В результате чего искатели приключений ненароком оставили там несколько мутировавших ящеролюдов – результаты экспериментов волшебника – и тех, кто потерялся в лабиринте пирамиды.

Последние 150 лет были нелегкими для пирамиды и ее обитателей. Безумные колебания Плетения с течением времени изменили магические и физические свойства лабиринта. Большинство узников, пойманных внутри погибли, но даже после смерти они остались в ловушке; другие же стали чудовищами искаженными дикой магией. Мутировавшие ящеролюды, оставшиеся внутри приспособили под себя один уровень пирамиды и основали новое место обитания для своего племени. Хоть и довольно небольшое, племя с тех пор стало процветать, и по большей части осталось нетронуто внешним миром.

Потом пришли слаады. Изначально они выглядели как разношерстный отряд приключенцев, чью протекающую лодку прибило к берегу острова. Большинство было ранено, а некоторые казались больными. Больные вскоре превратились в красного и зеленого слаада, а головастики слаадов, синие и зеленые, когтями разорвали тела и выбрались из тел оставшихся искателей приключений. Одного из авантюристов превратили в серого слаада. Под его командованием они вскоре захватили контроль над пирамидой.

Используя знания, хранившиеся в журналах Яраша, а также свои собственные, серый слаад создал устройство, которое позволило сделать небольшой поток материи из Лимбо в этот мир. Слаады починили оборудование, чтобы выкачивать ее из пирамиды и еще раз изменить окружающую землю.

Изменения не успели спуститься далеко по течению, как их заметили разведчики различных фракций. Один этот факт вряд ли заставил бы коалицию действовать. Однако, шпионы Крепости Вальево доложили, что у Культа Дракона возрос интерес к пирамиде и они сформировали группу для ее исследования.

В тайне от фракций и Культа Дракона, Красные Волшебники также направили свою группу на исследование пирамиды и ее секретов.

Плетение

Плетение — это средство благодаря которому сырая магия преобразуется заклинателями. В этом виде магия предстает перед ними для использования, она течет по всему миру, касается почти каждого уголка мироздания, исключение составляют только области мертвой магии;

места, где магия не действует. В некоторых местах Плетение повреждено или искажено и заклинания там вызывают всплеск неконтролируемой силы, которая вызывает обратную реакцию или какое-то количество непреднамеренных эффектов.

Вечно изменяющийся хаос Лимбо

Лимбо — это внешний план чистого Хаоса; место постоянного движения и изменения, где ландшафт меняется неконтролируемо и непредсказуемо. Лимбо — это еще и дом слаадов.

Описание приключения

Приключение имеет 4 этапа.

Часть 1. Задание и Путешествие. Приключение начинается со встречи в Флане. Героям дается краткая информация и приказ отправляться на остров. Остров находится в 4 днях пути вверх по реке. Персонажи встречают по пути флору и фауну, которая выказывает симптомы схожие с влиянием диких изменений Лимбо.

Часть 2. Лабиринт. Лабиринт изначально имел ряд связанных порталов, которые меняли свое место назначения, когда кто-то проходил сквозь них. Теперь эти порталы действуют случайно. В пирамиде находятся 8 зон столкновений, от 4 до 6 из которых игроки должны посетить (количество зависит от силы группы и доступного времени). Во время исследования этого уровня персонажи могут встретиться с нежитью, особенностями ландшафта, ловушками, культистами и зонами дикой магии.

Перерыв. Если Вам нужно разбить приключение на две четырехчасовые части, то это самое лучшее место для паузы. Сила группы может влиять на то, сколько времени займут первые две части, так что в вашем случае все может быть по-другому.

Часть 3. Второй Уровень Пирамиды. Есть три отдельные точки входа на этот уровень. Выбор входа зависит от силы группы, оценки Мастера и его личных предпочтений. Вход Номер Один это схватка с Красными Волшебниками. Во второй точке персонажи сражаются с ожившими объектами и у них есть возможность долгого отдыха. Третий вариант дает игрокам возможность переманить ящеролюдов на свою сторону, вместо того, чтобы биться с ними. Во время дальнейшего исследования уровня персонажи могут встретить одну их групп, с которыми они не пересекались до этого, а также другие препятствия, пока они не найдут лестницу на третий уровень.

Часть 4. Вершина Пирамиды. Слаады устроили свое гнездо именно здесь. Персонажи встретятся со слаадами, а также с устройством, извергающим хаос.

Зацепки приключения

К персонажам незаметно приближается знакомый член их фракции. Их просят помочь растущему сопротивлению во Флане, выполнив опасное задание. Предполагается, что они согласятся и героям дают инструкции как попасть в Башню Денлора (определенный стук и пароль «Сайкамор») на встречу сегодня на закате.

Если какой-то персонаж не выбрал фракцию, то он известен членам сопротивления своей репутацией. В этом случае, член сопротивления – библиотекарь из Библиотеки Мантора – приближается к героям в таверне и пытается осторожно узнать противостоят ли они Ворганшараксу, зеленому дракону, который теперь управляет Фланом. Предполагается что они противостоят правлению дракона, и персонажа просят присоединиться к движению сопротивления Флана и принять участие в опасном задании. После их согласия им дают инструкции как попасть в Башню Денлора (определенный стук и пароль «Гора Лорел») на встречу сегодня на закате. Другой пароль обозначает, что персонаж не является членом фракции, действующей в Флане.

Часть 1. Непростое задание

Башня Денлора находится на границе области обозначенной как Цивилизованный Флан на картах, и стоит сразу за стенами города на берегу реки. Редкий лесок окружает башню с двух сторон. Персонажей направили в боковую дверь башни, находящуюся на стороне реки.

Если игроки спрашивают, что персонажи могут знать или выяснить о Башне Денлора:

- Удачная проверка Интеллекта (История) Сл 5 открывает, что это был дом могущественного волшебника, который умер более ста лет назад, и башня была с тех пор запечатана. Сейчас ей владеет Лорд Мудрец Флана.
- Удачная проверка Интеллекта (История) Сл 10 открывает, что смерть Денлора, произошедшая около 150 лет назад, была поворотной точкой истории Флана, которая вылилась в поражение Тайрантраксуса и разрушение Пруда Сияния. Башня была защищена от вторжений и ее двери были запечатаны одним из искателей приключений. Никто из ныне живущих не знает какие ловушки ожидают внутри.
- Общеизвестно, что для Лорда Мудреца Флана башня стала чем-то вроде хобби и все свое свободное время он пытается узнать секрет как снять печати с башни. Пока что это ему не удалось – по крайней мере таково общее мнение.

Член любой Фракции в Флане, однако, знает, что группа героев помогла Лорду Мудрецу сломать печати на дверях Башни Денлора вскоре после прибытия зеленого дракона, и с тех пор ведется работа по очистке верхних этажей.

Угасающий свет скрывает отпечатки времени и битв на башне из красного кирпича. Длинные тени, отбрасываемые скудными сумеречными лучами, которые едва пробиваются через заросли, помогают вам спрятаться на пути к маленькой двери на стороне реки.

Как только персонажи повторяют правильную последовательность стуков в дверь и произносят пароль, они входят в короткий коридор, который справа заканчивается кухней с большим камином в углу и закрытой дверью слева. Обратите внимание, что если персонажи не знают друг друга, то они входят отдельно друг от друга. Используйте это время для представления персонажей.

Общие особенности

Потолки. Потолки на высоте 20 фт.

Освещение. Яркий свет в помещениях, тусклый снаружи.

В результате очистки от ловушек и распечатывании дверей, внутреннее убранство башни не выказывает признаков долгого запустения. Однако часть мебели развалилась из-за возраста и в некоторых местах лежат кучи дерева. Меблировка редкая и утилитарная, по крайней мере на этом этаже.

Гибкий молодой человек в темно-серой тунике и кожаных штанах провожает вас в просторную кухню. Горячие камни в очаге дают жар без дыма. «Присаживайтесь пожалуйста, хозяин должен вскоре к вам выйти. Меня зовут Крал. К сожалению, из напитков я могу предложить вам только горячий чай или эль.»

Осматривая комнату, вы видите сервант у одной из стен с маленьким бочонком эля и набором кружек. Также там есть большой чайник, горшок меда и керамические чашки. На дальней стороне комнаты вы видите две двери.

Крал поддерживает разговор с путешественниками - как долго они в городе, что они уже совершили и т.д. На самом деле, он уже знает кто они такие и большинство их подвигов во Флане; он пытается выяснить не одержим ли кто из них, нет ли среди них доппельгангера или возможного предателя. Когда все собрались и Крал побеседовал с каждым из них, по крайней мере вкратце, прочтите текст, приведенный ниже.

Отыгрыш Крала

Крал является агентом Арфистов, но он притворяется слугой, чтобы понаблюдать за персонажами и попытаться определить на самом ли деле они хотят бороться с правлением Ворганшаракса. Он бард по профессии. В настоящее время он работает вместе с Лордом Мудрецом Флана над раскрытием секретов башни. Он слегка подозрителен и предпочитает быть недооцененным врагами. Несмотря на это, он общителен и обладает хорошим чувством юмора.

Высокий мужчина полуэльф преклонного возраста входит на кухню через одну из дверей. «Все в порядке, Крал?». Его бровь слегка приподнята. «Будет невежливо по отношению к нашим гостям продолжать откладывать дело.»

Карл коротко кивает и старый полуэльф приглашает вас входить в комнату и располагаться. У стен комнаты лежат кучи старого дерева, зачарованные сферы света парят под потолком и большой стол стоит на постаменте у дальнего конца комнаты. Три скамьи обрамляют его в виде буквы U.

Некто в темном плаще с капюшоном стоит, прислонившись к стене позади стола.

Отыгрыш Лорда Мудреца Флана

Лорд Мудрец достаточно стар, однако, благодаря своему полуэльфийскому происхождению, все еще сохраняет энергичность. Тем не менее, он неразговорчивый и сдержанный мужчина; он скрывает свои эмоции.

«Прошу вас, присаживайтесь» говорит Лорд Мудрец. «Нам нужно многое обсудить.»

Лорд Мудрец приводит свои замечания, объясняя историю острова, снабжая героев следующей информацией.

- Сумасшедший волшебник по имени Яраш построил себе дом на Острове Колдуна в виде большой серебряной пирамиды. Внутри нее он экспериментировал с магией превращения (transmutation) и ставил физические эксперименты; и флора и фауна стали субъектами его исследований. Река была настолько отравлена результатами его работы, что мало что могло в ней выжить.
- Рен Клинок, местный герой из города Флан, победил Яраша. С тех пор, жажда силы и наживы привлекала многих исследовать этот остров из-за слухов о богатстве и великой магии; никто из тех, кто отважился войти в пирамиду никогда не возвращался.
- Известно, что Яраш обустроил огромный лабиринт внутри пирамиды. Записи Рена Клинка описывают, что лабиринт менялся сам по себе, по мере продвижения его группы. Неизвестно что скрывается, и скрывается ли вообще, в пирамиде. Однако лабиринт, без сомнений, погубил множество душ за эти годы, и некоторые из них, возможно, до сих пор бродят среди его стен. Приготовьтесь сражаться с нежитью, часть которой может и не иметь физической формы.
- Хотя он и не может быть уверен, Лорд Мудрец считает, что феномен, окружающий пирамиду непохож на тот, что отравлял землю во времена Яраша. Порча вокруг пирамиды на данный момент

больше напоминает экстрапланарное воздействие. Все остальное остается выяснить персонажам; Лорд Мудрец не любит предположения и догадки и не говорит то, чего не знает наверняка.
- Наконец, Лорд Мудрец озабочен скоростью распространения искажения. Он хотел бы, чтобы герои отправились в пирамиду и вернулись обратно в течение 10 дней (или меньше если это возможно).
- Персонажи должны достать любые книги, относящиеся к Яраш и его экспериментам, а так же должны помешать остальным это сделать.
- В случае успеха, Лорд Мудрец заплатит им в сумме 200 золотых монет.

После речи Мудреца фигура в плаще делает шаг вперед. Она представляется игрокам, ее зовут Велси Паренте, (женщина вампир колдун) и рассказывает детали миссии.
- Жентарим выяснил, что искаженные существа блуждают в окрестностях пирамиды. Большинство из них подверглось сравнительно небольшим мутациям, таким как изменение цвета или размера, но есть и такие которые стали злобными.
- Жентарим также выяснил, что Культ Дракона обратил внимание на пирамиду и ее легендарное содержимое, и есть подозрение, что Культ пошлет агентов за рабочими записями Яраша и предметами магической силы.
- Велси хотела бы, чтобы персонажи добрались до пирамиды, вошли в нее и выяснили что именно скрывается внутри и угрожает ли это Флану. Велси также хочет, чтобы персонажи определили источник загрязнения и по возможности уничтожили его.
- Велси подсказывает героям как прокрасться назад в город, используя туннель под Кладбищем Валинген.

Отыгрыш Велси Паренте

На данный момент Жентарим занял лидирующее положение в борьбе с Искалеченной Злобой. Это произошло в основном благодаря их средствам, и подкреплено успехом в DDEP1 Разложение в Криптгарденском лесу. Возможность исследовать башню вытащила Велси из теней, где она обычно пребывает, но она старается скрыть свои особенности. У нее привычка говорить очень ясно, осторожно и тихо. Она никогда не поднимает голос и отказывается отвечать на вопросы о том, что она нежить.

Развитие событий

Лорд Мудрец и Велси надеются, что персонажи отправятся не позднее следующего утра. У них остается время на встречу со своими фракциями и на покупку снаряжения для путешествия.

Если кто-то спросит Лорда Мудреца о его имени, то он некоторое время размышляет и отвечает:

> «Я оставил свое имя, как только принял эту должность давным-давно. Я полагаю, что никто из ныне живущих во Флане не сможет его назвать, по крайней мере среди тех, кому не чужда честность. Теперь мое имя — это мой титул. Я есть и всегда останусь Лордом Мудрецом Флана.»

Лорд Мудрец не разглашает эту информацию без настойчивой просьбы и только если спрашивают именно о его имени.

Специальное Задание: Жентарим

Если какие-то члены группы являются членами Жентарима, то Велси отводит их в сторону после окончания дискуссии и поручает им специальное задание.
- Жентарим недавно успешно внедрил шпиона в Культ Дракона. Именно этот полуэльф - Тилрен Содж оповестил Жентарим об экспедиции Культа в пирамиду. По его последнему сообщению, культисты уже на пути к острову и должны прибыть туда через пару дней.
- Шпион использует зачарованное кольцо, чтобы передавать фракции короткие сообщения. Кольцо, однако поддерживает только одностороннюю связь. Велси дает игрокам подробные сведения о том, как действует кольцо.
- Она желает, чтобы персонажи встретились с Тилреном и приказали ему вернуться в Флан. Если его прикрытие было раскрыто или он убит, герои должны завладеть кольцом и использовать его, чтобы отправить донесение об этом.

Приготовления к путешествию

Примите во внимание, что единственный храм (остальные просто часовни) осуществляющий магические услуги был уничтожен во время первых атак Ворганшаракса на Флан, и теперь никто не знает где сейчас находятся высокопоставленные жрецы Келемвора (Проводник Мертвых Йовир Глэндон среди них) и живы ли они. Ввиду этого **магические услуги недоступны**.

У путешественников есть следующие варианты пути к пирамиде:
- Полтора дня пути верхом к Холму Кейбла (DDEX1-8 *Истории, рассказанные деревьями*), где для героев организована небольшая лодка для пути в 2 с половиной дня по реке, для которого понадобятся весла или шесты;
- Еще персонажи могут путешествовать верхом 4 дня до маленькой фермы, которая на пару миль выше острова по течению. Оттуда очень быстро сплавиться по реке до острова.

В любом случае игроков снабжают картами, сухпайками на две декады, и лошадьми (обычными ездовыми) в случае необходимости. Любое другое снаряжение они добывают сами.

Следопыты, друиды и домен природы

Из-за своих связей с природой следопыты, друиды и жрецы с доменом природы могут получать больше информации во время путешествия к острову. Это их звездный час.

Связь с природой помогает им заметить небольшие изменения в окружающей среде до того, как это могут сделать остальные. Выделенный текст предполагает, что в группе нет ни следопыта, ни друида. Следовательно, там нет тех изменений, которые они могли бы заметить.

Текст ниже поможет вам, если такие персонажи есть в группе:

Вверх по реке
- День 1: Никаких заметных изменений
- День 2: Легкие изменения; растущее беспокойство
- День 3: Заметные видимые изменения

Вниз по реке
- День 1 и 2: Никаких заметных изменений
- День 3: Легкие изменения; растущее беспокойство
- День 4: Заметные видимые изменения

В дополнение к этому любой следопыт, друид или жрец с доменом природы автоматически успешно проходит проверки и замечает изменения в местной флоре и фауне.

Вариант 1. Путешествие вверх по реке

Если путешественники выбирают этот вариант, то их путь в полтора дня до Холма Кейбла проходит без происшествий. Если они отправились из Флана

утром, то прибывают в полдень. В другом случае они прибывают на закате.

Заходящее солнце окрасило в алый цвет облака на западе. Впереди вы видите маленький одномачтовый паром, привязанный к покосившемуся причалу. Смуглый мускулистый человек сидит перед амбаром и пытается починить сеть.

Села наняли, чтобы сопроводить героев вверх по течению до острова. Его лодка достаточно велика для персонажей, но не для лошадей. Приручённые животные и фамильяры Среднего размера и меньше могут уместиться. Племянник Села - Брайак, знает, как держать язык за зубами о делах дяди, и он позаботится о лошадях в отсутствии хозяев. За амбаром есть навес и небольшой огороженный участок земли, который принадлежит семье.

Если персонажи прибыли в Холм Кейбла после наступления ночи, Сел предложит им место на полу амбара при условии, что они не будут разводить здесь беспорядок. Сел замечает: «Мистеру Марту бардак здесь не очень понравится.»

Для тех, кто предпочитает более комфортные условия, в Холме Кейбла есть таверна под названием Дырявое Ведро, где персонажи могут получить мягкую постель и горячую еду за золотую монету. Это относительно дорого, однако, здесь великолепная пища и первоклассное гостеприимство.

Героям придется спать на палубе тесной лодки во время путешествия, так что это их последний шанс на теплую постель. У Села есть брезент, чтобы укрыться от стихии, на случай если в пути погода испортится.

Отыгрыш Села

Сел молчалив, но не груб. Он коротко отвечает на вопросы, так что придется задать несколько вопросов, чтобы обрисовать полную картину происходящего.

Сел без понятия зачем кому-то понадобилось на остров, ведь ничего хорошего там нет, насколько он знает. Он подрабатывает тем, что кроме рыбалки и расставления капканов, занимается доставкой грузов в деревни вверх по течению.

Если персонажи расспрашивают Села, то он рассказывает следующее.

- «Большой речной корабль вчера поздним вечером проплывал вверх по течению, и мужчина в темно-красной робе ругался с капитаном по поводу скорости плавания.»
- «Звук распространяется по воде очень легко.»
- «Если корабль отправлялся к острову, то маленькая лодка Села должна доплыть туда быстрее. Они могут оказаться там примерно на день раньше, но не более того.»
- «На лодке нет весел, так что, если ветер затихнет, придется толкать ее шестами.»
- «Рыбалка в последнее время ужасная. Почти не клюет, а то что я поймал странно пахнет и не очень на вкус.»
- «Встречается рыба неизвестных видов. Странного цвета и с острыми шипами. Эти маленькие уродцы порвали мне сеть.»
- «Попадается дохлая рыба, продать ее нельзя, так что приходится выкидывать обратно.»
- «Сестре повезло больше, чем мне, но она поймала яркую и необычную на вид рыбу. Есть эту чертову штуку невозможно, но она планирует попробовать сделать что-нибудь из чешуи или продать.»
- «Хоть рыба на вкус и отвратительная, козел ел ее без проблем.»

Есть люди, для которых путешествие в дикой природе — это мука, которую нужно преодолеть как можно быстрее, тогда как другие предпочитают наслаждаться видами. В лодке очень тесно, если только группа не состоит всего из 3 человек. Грузовой отсек не очень большой, обычно в нем находится рыба и именно ей он и пахнет. Все что находится в отсеке очень быстро начинает пахнуть дохлой рыбой, включая искателей приключений.

По крайней мере дважды в день Сел просит одного или нескольких персонажей помочь ему грести. С наступлением ночи Сел кидает якорь, зажигает небольшую жаровню и нагревает на ней железный котел, в котором он готовит удивительно вкусное блюдо из сушеной (не свежей) рыбы, лука и картофеля.

Первые два дня проходят тихо и без приключений, хотя каждый день было по паре часов, когда приходилось помогать грести, когда стихал ветер. Кроме иногда проплывающей мимо мертвой рыбы, на которую указывает Сел, ничего необычного не происходит.

Любой персонаж с Пассивным Выживанием 15 или выше замечает странные изменения в ландшафте в начале третьего дня. Сложность броска уменьшается на 2 за каждый последующий час путешествия. Природа меняется от растений странной формы или видов, которые здесь обычно не растут, до ярко-бирюзовых листьев деревьев и растений с плодами, которые растут наоборот, «висящими» от веток к небу. Белки размером с домашних котов гоняются друг за другом по деревьям - обычное поведение, но размер явно выходит за рамки привычного.

Персонажи могут попробовать определить причины или поверить в то, что изменения необычны.

- ***Интеллект (Природа).*** Удачный бросок против Сл 10 подтверждает, что эти изменения не естественные.
- ***Интеллект (Магия).*** Удачный бросок против Сл 10 указывает на легкую похожесть на растения Леса Фей, но только цветом и поведением; растения здесь явно местные. Персонаж прошедший проверку Сл 15 вспоминает, что области Дикой Магии немного изменяют флору и фауну вокруг.
- Персонаж, который сколдовал *определение магии*, видит очень бледную ауру магии превращения на реке и ее берегах. Любые попытки рассеивания заклинаний не действуют на эту ауру.
- Персонаж, сколдовавший *определение ядов* и болезней, не замечает ни тех ни других.
- Умный игрок может попытаться распознать причину смерти мертвой рыбы. Если вам кажется, что игроки показали хорошую комбинацию навыков, свойств классов, бросков кубиков или просто хороший отыгрыш, то они могут определить, что рыба похоже утонула. Дальнейшее исследование показывает, что у рыб необычные жабры - неподходящие для получения кислорода из воды.

Нападение!

Через несколько часов после того, как игроки заметили изменения, на лодку нападают подводные жители.

Остров показывается из-за поворота реки. До него чуть больше мили и вы легко можете различить темные очертания пирамиды, возвышающейся на фоне зеленой листвы. Внезапно, вода вокруг вашей лодки начинает бурлить и пениться и ярко-зеленое щупальце вытягивается из воды в сторону лодки.

Два **гигантских осьминога** [giant octopus] находятся в реке по обоим бортам. Они пытаются схватить

людей и утащить их в воду. Если кто-то упал в воду, прочтите:

> То, что казалось одной странно выглядящей рыбой оказалось сотнями и сотнями маленьких рыбок - и у каждой ряды острых зубов. Однако, они напоминают рыбу лишь по форме. Когда они подплывают ближе, вы понимаете, что каждая покрыта разнообразной по цвету и текстуре чешуей, а у некоторых даже есть мех или перья.

В реке так же оказываются два **косяка пираний [swarms of quippers]**. Как только кто-то падает в воду они атакуют его. Пираньи не атакуют осьминогов.

Река здесь всего лишь по пояс глубиной и не сковывает атаки тех, кто находится в воде. Однако, она считается трудопроходимой местностью.

Используйте параметры **стражника** [guard] для Села. Лодка довольно крепкая. У нее 15 КД и 50 хитов.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** уберите 1 стаю пираний и 1 гигантского осьминога [Giant octopus]
- **Слабая группа:** уберите 1 стаю пираний
- **Сильная группа:** добавьте 1 стаю пираний
- **Очень сильная группа:** добавьте 1 гигантского осьминога и 1 стаю пираний

Развитие событий

Если лодка уничтожена, герои могут добраться до берега и сделать достаточно хороший плот (особенно если Сел выжил), чтобы добраться до острова. В этом случае они прибудут на остров на пару часов позже. Любое снаряжение, утерянное в реке можно спасти (Сел может нырнуть за ним если нужно). Переходите к «Прогулка в Джунглях».

Вариант 2: Путешествие вниз по реке

Это описание путешествия для группы, которая выбрала более долгий путь по суше. У персонажей есть все необходимое, им нет нужды добывать пропитание, если только они сами не захотят. Пейзаж прекрасен, хотя иногда попадаются знаки того, что кто-то недавно напугал маленьких животных в лесу.

В первый день иногда попадаются следы большой группы кобольдов идущей впереди, однако они теряются, когда отряд проходит каменистую местность.

На этом пути нет ни таверн, ни усадеб, готовых предложить путникам ночлег. В ответ на такие просьбы перед вами закрывают дверь, угрожают, или и то и другое. Путешественникам приходится ночевать в лесу, если только они не смогут показать хороший отыгрыш вкупе с отличными проверками Харизмы. На них не нападают по ночам, но окрестные волки и совы рассматривают вторгшихся в лес с безопасного, но внушающего опасения расстояния.

Следопыты и преследование

Агенты Культа Дракона, которые отправились из Флана насчитывали двух людей разведчиков, драконорожденного мага и 45 кобольдов. В какой-то момент большое, ползающее существо пополнило их ряды. Удачная проверка Интеллекта (Природа) Сл 15 определяет это существо как молодого фиолетового червя. К тому моменту, как группа добралась до острова они потеряли семерых кобольдов из-за внутренних стычек и хищников.

> Ваше путешествие по краю Трепещущего Леса было небогато событиями. Нерасторопный кролик прибавился к ужину прошлой ночью, но маленьких животных почти не видно в лесу на сегодняшний третий день вашего пути. Дорога, по которой вы идете пролегает все ближе к реке.

Любой персонаж с Пассивным Выживанием 15 или выше замечает странные изменения в ландшафте в начале третьего дня. Сложность броска уменьшается на 2 за каждый последующий час путешествия. Природа меняется от растений странной формы или видов, которые здесь обычно не растут, до ярко-бирюзовых листьев деревьев и растений с плодами, которые растут наоборот, «висящими» от веток к небу. Белки размером с домашних котов гоняются друг за другом по деревьям - обычное поведение, но размер явно выходит за рамки привычного.

Персонажи могут попробовать определить причины или проверить, что изменения противоестественные.

- ***Интеллект (Природа).*** Удачный бросок против сложности 10 подтверждает, что эти изменения не естественные.
- ***Интеллект (Магия).*** Удачный бросок против сложности 10 указывает на легкую похожесть на растения Леса Фей, но только цветом и поведением; растения здесь явно местные. Персонаж преуспевший в проверке против сложности 15 вспоминает, что области Дикой Магии немного изменяют флору и фауну вокруг.
- Персонаж, который сколдовал определение магии, видит очень бледную ауру магии превращения на реке и ее берегах. Любые попытки рассеивания заклинаний не действуют на эту ауру.
- Персонаж, сколдовавший определение ядов и болезней, не замечает ни тех ни других.

Нападение!

Ближе к вечеру третьего дня на группу нападают собаки смерти [Death dog] и кабаны [Boar].

> Солнце все еще стоит высоко над вашими головами, и вы слышите внезапный шорох листвы в лесу к востоку от вас.
>
> Внезапно, звук напоминающий вой наполняет воздух, нарушая тишину. Острый треск дерева следует за группой двухголовых собак, которые бегут сквозь кусты в вашем направлении! Так же неожиданно несколько существ возникают в направлении противоположном собакам. Они очень напоминают кабанов, но у них изо лба торчит костяной рог.

В общей сложности четыре **кабана** и три **собаки** смерти возникают из кустов. Все они были нормальными животными до того, как попили воды из реки.

Нападение пугает лошадей, но любой персонаж прошедший проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 15 остается в седле и может сбежать от зверей без столкновения. Те, кто провалил проверку, сброшены с лошадей, получают 1 дробящего урона и оказываются лежащими на земле.

Собаки смерти предпочитают атаковать лежащих на земле.

Развитие событий

Изменения в ландшафте прогрессируют по мере приближения к острову, но точно так же и уменьшаются, если идти на север, отдаляясь от него.

Если герои отправились из Флана утром, как и советовала Велси, то они прибывают в усадьбу, отмеченную на их карте, примерно к середине второй половины четвертого дня. В противном случае они оказываются там поздним вечером.

Там игроки могут продолжить путешествие или отдохнуть.

Они отправляются к пирамиде на одной или двух лодках хозяина усадьбы. О лошадях позаботятся в поместье до возвращения героев.

Так как они спускаются вниз по течению, то путешествие оказывается быстрым. Хоть река к северу от острова и не так сильно загрязнена, но знаки изменения появляются на последних 100 ярдах перед островом.

Прогулка В Джунглях

Южный край острова почти ничем не отличается от северного. Он имеет вытянутую форму и примерно полторы мили в длину.

> Пологий склон берега из камней и песка поднимается к зеленой растительности. Пирамида величаво возвышается над всем островом. Тень накрывает и северную и южную стороны.

Многие кусты не дремлют, но их легко избежать. Пирамиду окружают грубо сколоченные фермы, но порча превратила обычные растения в чудовищ со ртами, которые кусают все до чего могут дотянуться, включая насекомых и, иногда, друг друга.

Когда персонажи подходят к пирамиде они встречают тыловое охранения состоящее из агентов Культа или наемников Тэйцев, смотря с какой стороны они прибыли на остров. Если в группе есть член Жентарима и он взял специальное задание, то используйте здесь Специальное Задание Жентарима. Герои должны попасть только в одно из следующих столкновений.

Тыловое охранение

Выберите вариант исходя из того с какой стороны персонажи прибыли на остров.

Прибытие с Юга (вариант 1). Герои находят большой паром, пришвартованный к южному берегу острова. Мертвая женщина лежит в грязи и ее останки клюют несколько странных грифов. Они улетают при приближении героев и обиженно кудахчут. Любой персонаж, который изучает тело и проходит проверку Мудрости (Медицина) Сл 5 определяет, что женщина умерла от одного удара клинком в спину. Все ценности, которые могли быть при ней, отсутствуют.

Когда герои приближаются, на них из засады набрасываются три **ветерана** [Veteran] и три **разведчика** [scouts], прятавшиеся в кустах. Любой персонаж, прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает наемников Тэйцев до того, как они атакуют.

Прибытие с Севера (вариант 2). Недалеко от берега находится большая яма около 8 футов в ширину. След из примятых растений ведет от ямы к пирамиде. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 20 указывает на частичный след кобольда на границе следа. Что бы ни создало дыру, оно оставило проходимый туннель примерно 5 футов в диаметре. Туннель ведет в северном направлении примерно 100 футов, а потом поворачивает на запад, где туннель выходит на берег острова.

Когда герои приближаются к яме, на них нападает **гладиатор** и 4 **крылатых кобольда**. Любой персонаж, который проходит проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 замечает агентов Культа до того, как они нападут. Каждый крылатый кобольд несет по три камня.

Специальное задание: Жентарим

Около пирамиды герои натыкаются на остатки маленького лагеря. Вокруг валяются тела нескольких культистов и одного эльфа. При их рассмотрении можно очень легко понять причину смерти. На всех телах присутствуют раны, нанесенные мечами и стрелами. Один из них это полуэльф, который похож на агента Жентарима, описанного Велси. Герои не находят кольца при нем, но замечают, что один из его пальцев отрезан и лежит около тела без кольца.

Культисты были убиты **эльфийкой друидом** [elf druid] в компании двух **эльфов ветеранов** [veteran] и трех **эльфов шпионов** [spy] - все они находятся в скрытности, когда герои приходят в лагерь. Любой персонаж, прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает эльфов, которые прячутся в кустах в 30 футах от них.

Эльфы атакуют если их заметили или если герои полностью осмотрели место резни. Друид стоит позади и колдует опутывание в первом раунде боя. Потом ветераны бросаются в ближний бой, а шпионы используют дистанционные атаки.

Эльфы расследовали присутствие Культа на острове и были атакованы. В ответ, они убили культистов и перевязывали раны в тот момент, когда объявились персонажи. Предполагая, что они тоже культисты, эльфы напали на них. Они дерутся беспощадно, но если их не убивать, то они благодарно извинятся если герои представятся как враги Культа.

Победив эльфов, персонажи находят окровавленное железное кольцо в одном из поясных кошелей эльфийки. Если сколдовать определение магии, то оно излучает сильную магию прорицания. Друид отдаст кольцо по своей воле, если ее пощадить.

Исследование пирамиды

Маслянистая многоцветная жидкость стекает по стенам пирамиды, сверкая цветами ярче, чем радуга. Жидкость стекает по склону острова от пирамиды и попадает в реку.

Погружение в хаос

Так как не все персонажи и не все игроки мудры, то кто-то из них может попытаться опустить предмет или конечность в поток материи хаоса, выливающийся из пирамиды.

Краткое воздействие вызывает слабое изменение в цвете или текстуре, но не в форме или функционировании. Например, погруженная рука может стать фиолетовой или отрастить пушистые ногти, а кинжал поменяет цвет клинка на зеленый или на нем вырастет странный глаз. Любые изменения пропадают через 2к8 часов, но имеют 1 шанс из 10 стать постоянными.

Любой персонаж, который достаточно глуп, чтобы попить из потока, корчится от боли так как его тело ужасно реагирует на хаос; он получает 1 уровень истощения. Этот эффект считается болезнью для целей попыток исцеления.

Жидкость теряет свои способности через 1 минуту после того, как ее заберут из потока, выходящего из стороны пирамиды, хотя сосуд, в который ее наберут, трансформируется на 2к8 часов, как указано выше, возможно, с неожиданным или смешным эффектом.

Развитие событий

Через какой бы вход не заходили персонажи, они находят следы того, что еще одна группа уже в пирамиде и источник заражения находится в пирамиде. Здесь персонажи смогут сделать короткий отдых. Переходите к Части 2.

Часть 2: Лабиринт

Крутые лестницы с северной и южной сторон пирамиды поднимаются к большим двустворчатым дверям. Восточная и западная стороны пирамиды покрыты маслянистым и блестящим многоцветным потоком, который выливается из вершины пирамиды. Вещество образует лужи у подножия пирамиды и медленно продвигается к реке. Любой вход приведет игроков в центральный коридор двигающихся стен (Область 1).

Столкновения в лабиринте. Помимо извилистых коридоров и тупиков в лабиринте, который составляет первый уровень пирамиды, есть восемь особых мест столкновений. В зависимости от силы группы и доступного времени, игроки должны посетить от четырех до шести таких мест. Для упрощения прохождения телепортация не разделяет группу. В случае необходимости, меняйте место назначения телепорта на любое другое, если персонажи сделали нечто неожиданное.

Изменение сложности столкновений

Каждая область оценена как Легкая, Средняя и Трудная в зависимости от сложности ее наполнения. Эта врезка содержит указания по корректировки врагов в лабиринте согласно силе вашей группы. Заметьте, что для сильной команды число рекомендуемых областей и их сложность увеличены. Любая группа входит в лабиринт через Область 1. Она входит в число 4-6 зон, которые игроки должны посетить.

Легкие: 2, 6; **Средние:** 1, 3, 7, 8; **Сложные:** 4, 5

Ниже приведены рекомендации сколько каких областей группа должна посетить в зависимости от ее силы.

- **Очень слабая группа:** 2 Легкие, 2 Средние
- **Слабая группа:** 1 Легкая, 3 Средние
- **Обычная группа:** 1 Легкая, 2 Средние, 1 Сложная
- **Сильная группа:** 1 Легкая, 3 Средние, 1 Сложная
- **Очень сильная группа:** 4 Средние, 2 Сложные

Путь по лабиринту. Выходы из каждой области (включая тот, через который игроки вошли) действуют как едва заметные порталы для телепортации. Существа, проходящие через эти порталы телепортируются в другие места лабиринта. Неразберихи добавляет то, что эффект очень малозаметный и телепортированные существа скорее всего не поймут, что они телепортировались. Телепортировавшемуся существу кажется, что оно просто оказывается в другом месте лабиринта пройдя несколько шагов. Тот, кто активно ищет какой-либо эффект по мере продвижения между областями лабиринта, при прохождении проверки Интеллекта (Магия) со СЛ 17 и при внимательном рассмотрении может обнаружить руны из которых состоит портал. Персонажи, тренированные в навыке Магии, могут активно не искать причину эффекта; их Пассивное значение Магии, если оно достаточно велико, позволяет телепортацию.

Некоторые игроки могут попытаться использовать это в своих интересах, пытаясь проскочить области или даже весь лабиринт входя и мгновенно выходя из телепорта. Архитектор этого лабиринта был очень искусен и предугадал такой вариант. Вы можете наказывать за это по вашему усмотрению, но ниже приведены варианты того, как может реагировать лабиринт:

- ***Выход ведет в другую область.*** Персонажи попадают в другую область с такой же сложностью внутри лабиринта. Если не осталось других не посещённых областей с такой сложностью, то персонажи поворачивают в коридоре и после двух раундов ходьбы оказываются в том же выходе из комнаты из которого вышли.
- ***Выход ведет в ту же область.*** Персонажи перемещаются в коридор, который ведет обратно в ту же область. Они огибают угол в коридоре и через два раунда ходьбы вновь оказываются в той же области из которой вышли.
- ***Магическая отдача!*** Персонажа, ведущего себя подобным образом, швыряет в следующую зону столкновения и он оглушен на 1 минуту, если не пройдет спасбросок Мудрости Сл 15. Персонаж может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, прекратив этот эффект досрочно при успехе.

Сокровища Лабиринта. Некоторые области содержат по два зелья лечения в награду. Это сделано для того, чтобы группа завладела двумя зельями вне зависимости от выбора маршрута. Если ваш план путешествия содержит несколько таких зон, то оставьте по одному зелью в таких зонах или просто оставьте два зелья только в одном месте.

Тематические Элементы. Звук очень причудливо распространяется внутри пирамиды. Персонажи могут слышать крики или рев из других частей пирамиды. Голос некоторых героев может отражаться эхом, а других, стоящих рядом, нет. Температура колеблется, отрицая законы физики. Кто-то или что-то измазал стены коридоров алхимической субстанцией, дающей странный свет, невозможных цветов и запахов. Этот уровень пирамиды испытал огромное количество негативных эмоций. Даже до того, как Яраш был убит, лабиринт забрал огромное количество жизней. Существа, которые отчаялись выйти отсюда оставили знаки своего прохода на стенах и даже части самих себя.

О, да ты хочешь сделать карту, а?

Вполне вероятно, что умный и изобретательный персонаж может достать пергамент и чернила в попытке зарисовать карту лабиринта. Они скоро осознают тщетность таких попыток. Из-за межпространственной природы лабиринта персонажи скоро понимают, что коридоры ведут себя не так, как должны. В частности, коридоры пересекаются там, где не должны, и не пересекаются там, где должны это делать. Картограф скоро понимает, что карту лабиринта составить невозможно.

Отдых. По большей части у персонажей не будет времени отдыхать в пути по пирамиде. Напомните игрокам, что у них всего один, максимум два, дня на исследование пирамиды, если они хотят успеть совершить четырехдневную поезду обратно во Флан и успеть совершить весь поход за десять дней. Помня об этом, группа может сделать один долгий и возможно один или два коротких отдыха. В каком месте отдыхать они решают сами, но они не знают сколько они пробудут в пирамиде, так что они должны использовать время с умом.

Общие свойства

Свет. Алхимические или биологические субстанции (зависит от области) дают тусклый свет, если не указано иное.

Коридоры. Все коридоры шириной 10 футов и 10 футов в высоту, если не указано иное.

Звук. Звук очень странно распространяется в пирамиде. Проверки характеристик, связанные со звуком, делаются с помехой.

Пыль и Паутина. Из-за слаадов, красных волшебников, культистов, в коридорах много следов недавнего присутствия. Слаады и культисты вошли

в пирамиду с севера, а Красные Волшебники вошли с юга. Следы их пути могут быть легко обнаружены.

Порталы и Телепорты. Их формы и размеры различаются, некоторые выглядят как дверной проем, другие выложены плиткой на полу. Все они односторонние, если только не выполняются условия его реактивации (то есть портал перемещает персонажей в данную область, но попытки выйти через него же до того, как будут выполнены условия, безуспешны).

Хаос. Близость пирамиды к Лимбо (через портал в Части 4, см. ниже) изменяет и искажает реальность внутри нее. Персонажи иногда замечают влияние хаоса на пирамиду, так как оно проявляется очень странным образом. Стены и пол случайно изменяют цвет и текстуру; стена может стать прозрачным синим стеклом, пол может превратиться в грязь по щиколотку. В одних комнатах может идти дождь, тогда как в других бушует ветер. Эти эффекты тематические по природе и не должны давать преимущество или помеху по механике игры, но Мастер Подземелий поощряется за изобретательность и случайность таких явлений. Ступени приводят вас в тусклый и пыльный коридор. Кучки странных грибов, растущих на стенах, дают бледно-зеленый свет.

Коридор идет вперед 30 футов и заканчивается ничем не примечательной стеной. За 10 футов до этого еще один коридор уходит налево. Он кажется единственным проходом дальше в пирамиду.

Область 1. Меняющиеся стены (Средняя)

Это изначальная область, в которую все группы, независимо от их силы или стороны входа в пирамиду, попадают при входе в лабиринт. Лестница, по которой персонажи входили заканчивается коридором в 30 футов и тупиком, но второй коридор уходит налево за 10 футов до тупика. Коридор, уходящий налево, считается входом в лабиринт.

Эта область оснащена некоторым количеством стен, которые можно перемещать или вращать. Чтобы добраться до центра лабиринта, персонажи должны изменять его, используя эти стены.

Общие особенности

В этой зоне следующие особенности:

Стены. Каждая пятифутовая секция стены имеет 50 хитов. Пробиваться через стены таким образом очень шумно и затратно по времени.

Двигающиеся Стены. Некоторые стены могут скользить по полу, а другие вращаются на штырях, вбитых в пол. Несмотря на свой возраст, стены двигаются очень легко; персонаж может пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы подвинуть или вращать стену. Любой персонаж, изучающий стену, может определить, что она двигается, пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10. Чтобы определить двигалась ли недавно стена, нужно пройти проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15.

Тела. Здесь было много бестелесных существ, однако, недавняя активность проходящих здесь снизила их количество. Здесь есть еще три свежих тела - человека стражника с обычными татуировками культа дракона и двух кобольдов - в разных местах этой области. Дополнительный полтергейст образуется каждые 1к2 дня и дополнительное призвидение [Ghost] каждые 1д3 дня.

Когда вся группа входит в эту область, полтергейст двигает стену и блокирует путь назад.

В области становится смертельно тихо по мере вашего продвижения - даже звуки ваших собственных шагов кажутся приглушенными. Внезапно тишина взрывается скрежетом двигающегося камня, и стена сзади вас начинает двигаться и блокирует проход из которого вы пришли. После этого лабиринт снова погружается в тишину.

После того, как игроки вошли, **привидение** [ghost] пытается заманить персонажей в лабиринт, а два **полтергейста** [poltergeist] двигают **стены и пытаются разделить** группу на части или даже разделить их по одному если получится.

Умные персонажи могут попытаться каким-то образом отмечать пройденный путь. Полтергейсты, однако, тоже сообразительны и будут стирать эти отметки или даже передвигать их, чтобы запутать и дезориентировать группу. Когда путь уже заблокирован, полтергейст пытается отделить от группы хотя бы одного персонажа, толкая его в коридор, а потом закрывая дверь, пока привидение начинает атаковать.

Заметьте, что способность привидения вселиться в кого-нибудь ограничивает его действия, которые он может предпринять против врагов, пока он находится в чьем-либо теле.

Развитие событий

Привидение — это дух искателя приключений, который забрел в пирамиду и потерялся внутри этих стен. В последние дни своей жизни он молился о выходе из лабиринта, который в конце концов погубил его. Его иссушенное тело находится в комнате с надписью «Выход». При прохождении проверки Мудрости (Медицина) Сл 15, персонаж узнает, что этот человек умер от обезвоживания примерно сто лет назад.

Его снаряжение все еще находится при нем. Рюкзак с припасами для путешествия, включая три пустых бурдюка для воды. Еще у него был журнал, первые записи которого описывают экскурсию в пирамиду в поисках богатства. Записи становятся все безумнее с каждой страницей и превращаются в единственное слово «выход» в конце. В журнале нет ни дат, ни имен.

После того как персонажи разберутся с привидением и полтергейстами, они могут идти к центру лабиринта без преград. Они так же могут пойти назад и попытаться выйти из лабиринта через коридор в который вошли. Последнее, однако, не выходит так как они задумывали (см. Путь по Лабиринту, выше).

Тело в комнате, подписанной на карте «Выход» принадлежало привидению при жизни. Если кто-то возьмет тело с собой и вынесет его из лабиринта, то неоконченное дело привидения завершится и он упокоится в ближайшие пару часов. Чтобы утолить жажду привидения к спасению, его тело должно быть удалено из лабиринта; перемещение тела в его другую область не подойдет.

Сокровища

Стражник имеет при себе 50 зм (его товарищи забрали его оружие и припасы), а у каждого кобольда при себе рюкзак с мертвой крысой (сухпаек кобольда) и по 25 зм.

Присуждение очков опыта

Если персонажи вынесли тело привидения из лабиринта и отправили его на вечный покой, присудите каждому игроку по 500 очков опыта.

Область 2: Руки вверх! (Легкая)

В этой области лабиринта присутствуют признаки физического разрушения. Изначально это была

спираль без выхода (вход через портал). Теперь некоторые стены разрушены, везде разбросаны кости и другие останки мертвых авантюристов. Коридор, через который персонажи вошли сюда, привел их в самый центр спирали, что очень странно, поскольку логически спираль должна пересекаться с этим коридором, но никаких пересечений нет.

На стенах видно следы и древних и недавних сражений. Кости, сломанное оружие и куски ржавой брони разбросаны по всей комнате, размером примерно 30 на 30 футов. Зияющие дыры изрешетили все стены, и каменная крошка валяется по всему полу. Через дыры вы можете увидеть проходы, некоторые из них были тут изначально, другие проложены силой. Из одной из куч щебня торчит кольчужная перчатка.

Стук костей стал единственным предупреждением и руки начали ползти к вам и вашим друзьям.

Эта комната содержит 7 **ползающих рук** [Crawling claw] и 2 **скелета минотавров** [minotaur skeleton] - это все части героев, погибших в лабиринте. Ползущие руки находятся в разных кучах камня и достаточно близки, чтобы добраться до одного из персонажей в первом раунде. Руки нападают толпой на одну цель, а скелеты минотавров вступают в бой во втором раунде, выходя из парочки прилегающих проходов.

Одна из рук находится внутри перчатки. Как ни странно, перчатка повышает КД руки до 16. Перчатка (и рука в ней) принадлежали одному из стражников, сопровождающих красных волшебников. Прохождение проверки Мудрости (Медицина) Сл 10 покажет, что эта рука была оторвана менее 24 часов назад. В том месте, где она лежала, находится обильная лужа крови; стражник использовал зелье лечения, чтобы остановить кровотечение, и теперь его нельзя отследить по следу из крови.

Развитие событий

После того, как все враги побеждены, персонажи могут исследовать эту область. Большинство проемов в стенах были сделаны очень давно, но некоторые выглядят гораздо новее. Персонажи в конце концов находят стену с проемом, из которого слегка дует ветер, и он приводит их в коридор шириной 10 футов устеленный упавшими со стен гобеленами. Коридор выводит из этой области.

Сокровища

Одна обычная перчатка (слегка в крови), несколько золотых и серебряных колец общей стоимостью в 150 зм, два зелья лечения и слиток золота стоимостью в 50 зм.

Область 3: Желе с гарниром из нежити (Средняя)

В идеале, эту комнату стоит отыгрывать, когда персонажи уже осведомлены о том, как работают порталы в лабиринте. Когда они входят в эту область, единственный путь отсюда это тот, которым они пришли, но пока герои не обезвредят ловушку, коридор, который привел их сюда, остается глухой стеной. Только после обезвреживания ловушки персонажи смогут выбраться.

Первое что вы замечаете после входа в комнату это режущие слух звуки. Они вызывают мурашки по спине и заставляют волосы встать дыбом.

Более дюжины трехфутовых мечей из ржавого железа выступают из дыр в полу. Клинки яростно ходят вверх-вниз и дергаются.

Когда вы входите, группа людей поворачивается к вам - судя по ужасным кровавым ранам они мертвы, но при этом они разумны, судя по блеску их помутневших глаз.

Область состоит из двух квадратных комнат со стороной 25 футов, соединенных коридором 5 на 5 футов (в центре). Когда здесь проходили Красные Волшебники, они привели в действие старую **ловушку**, которая убила четырех членов их группы. Магия лабиринта превратила убитых в **упырей** [Ghoul]. Два **золотистых студня** [Ochre jelly], привлеченные звуком работающей ловушки, вошли в эту область через щель в потолке дальней комнаты.

Из-за возраста мечей и механизмов ловушки, клинки заклинило, и они застряли. В нынешнем состоянии она представлена девятью мечами в зоне размером 5 на 15 футов в центре первой комнаты. Однако, несмотря на возраст, мечи все еще очень остры - любое существо, которое толкнули или еще каким-то образом заставили войти в зону ловушки получает 5 (1к10) режущего урона. Гули умны и пытаются использовать эту тактику против персонажей.

Золотистые студни продвинулись только на 10 футов во второй комнате, но они двигаются в сторону боя.

Толчок существа

Используя действие Атаки, вы можете выполнить специальную атаку ближнего боя по существу и толкнуть его, оттолкнув от себя или повалив с ног. Если вы можете делать несколько атак одним действием Атаки, то толчок заменяет одну из них.

Цель, которую вы толкаете, должна быть не больше, чем на один размер больше вас, и она должна быть в радиусе вашей досягаемости. Вы делаете проверку Силы (Атлетика) против проверки Ловкости (Акробатика) или Силы (Атлетика) цели (цель выбирает какую способность использовать). Если вы выиграли, то вы можете повалить врага с ног или оттолкнуть на 5 футов от себя.

Ловушка

В этой области нет другого выхода, кроме как того портала, через который входили персонажи. Вместо обычной телепортации, он ведет в коридор между двумя комнатами в этой области. По задумке создателя, портал деактивируется, как только **начинает работать ловушка с мечами**, и начинает работать, как только ловушка с мечами приходит в изначальное состояние (10 минут после того, как ее задействовали). Однако, время берет свое, и из-за плохого состояния клинков и внутренних механизмов ловушка не может остановиться сама. В результате никто не может покинуть эту область, пока не перезарядит ловушку.

Она сделана таким образом, что, когда ее запускают, один из кирпичей с нанесенными на нем рунами, из которых состоит портал, отъезжает на небольшое расстояние в стену и нарушает работу портала. Когда ловушка отключена, кирпич снова перемещается на свое место и активирует портал. Ловушку заклинило и кирпич не на своем месте и сдвинуть его невозможно. Понять это очень сложно, потому что механизмы, которые связывают портал с ловушкой спрятаны в стенах и в полу.

Портал. Связь между ловушкой и порталом не очевидно. Серия сложных, но очень умно сделанных

рун были вырезаны на кирпичах, которые формируют портал. Любой персонаж, активно изучающий портал, который пройдет проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10, заметит, что один кирпич утоплен на два дюйма в стену. Последующая проверка Интеллекта (Магия) Сл 10 покажет, что это скорее всего нарушает последовательность рун, формирующих портал.

Ловушка. Исследование ловушки так же дает несколько зацепок. Кроме ужасного, но очевидного, шума, издаваемого ловушкой и дергающихся мечей, проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 показывает, что с ловушкой что-то не так, например, она спроектирована так, чтобы перезарядиться, но некоторые мечи погнулись и сломались и не дают ей этого сделать. Нужно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы разогнуть мечи или еще каким-то способом вернуть их на место. Любой персонаж, который пытается это сделать и проваливает проверку на 5 или больше, режется о мечи и получает 5 (1к10) режущего урона.

Развитие событий

Как только ловушка обезврежена, слышно, как кирпич сдвигается на свое место, руны на стене вспыхивают бледным голубым светом и коридор, ведущий из области, снова становится видимым.

Начисление очков опыта

Если персонажи избежали урона от ловушки, то начислите каждому из них по 150 очков опыта. Кроме того, начислите по 150 очков опыта каждому персонажу, как только они обнаружат как перезарядить ловушку.

Сокровища

Любой персонаж, который активно обыскивает гулей и проходит проверку Мудрости (Восприятие), обнаруживает, что у каждого из них в пояс вшит драгоценный камень, стоимостью 50 зм.

Область 4: ПроЧЕРВляя путь сквозь пирамиду (Сложная)

Группа культистов разделилась на две внутри лабиринта. Изначально они думали, что фиолетовый червь позволит им прорезать себе путь через лабиринт и добраться до сердца пирамиды быстрее всех. Однако, червь нечаянно прошел через телепорт и только часть группы смогла пройти с ним до того, как портал сменил место назначения.

Из этой области четыре выхода. По крайней мере до того, как приходит червь и создает еще один.

> В каждой стене этой комнаты 30 на 30 футов есть коридор шириной в 5 футов ведущий наружу.
>
> Комната кажется тихой если не считать тихих отдаленных стуков. Со временем этот стук становится все громче; звук перемалываемых и раздробленных камней нарастает в ушах. Что бы это ни было, оно приближается.

Спустя несколько раундов после того, как персонажи вошли в эту область, **молодой фиолетовый червь** [young purple worm] врывается в комнату через одну из стен в облаке кирпичей и земли вокруг себя. Восемь **кобольдов** следуют прямо за ним и еще один драконорожденный **головорез** [Dragonborn thug] в 30 футах позади (он не доверяет молодому червю после того как с ним не осталось магов, способных его защитить если зверь впадет в ярость). Однако, он все равно приходит к нему и кобольдам на помощь. Он начинает бой со своего дыхания - из скрытности если это возможно.

Развитие событий

Культисты не телепортировались сюда; импровизированный «коридор» выкопанный молодым червем привел их сюда.

Персонажи могут пойти по пути, который проделал червь или через любую из дверей, которые были в комнате изначально. Любой вариант приведет их к еще одному петляющему коридору и неизбежно выведет к другой области лабиринта.

Сокровища

Восемь кобольдов несли с собой только по 10 зм (80 зм всего) и по две мертвые крысы (каждый) в своих кошелях. У драконорожденного головореза 2 зелья лечения и 120 зм. С трупа фиолетового червя часто можно собрать яд, но эта особь еще слишком молода и его ядовитые железы не развиты.

Область 5: Культисты в изобилии (Сложная)

Персонажи телепортируются к коридору, который поворачивает несколько раз перед тем, как приводит в открытую комнату. Вторая группа культистов находится здесь, только что закончив очень непростой бой с костяной нагой.

> Неглубокий слой воды покрывает коридор впереди вас. Хлюпающие шаги слышно впереди. Зайдя за угол, коридор выводит в узкую комнату с коридором на противоположной стене. Между вами и этим коридором находится небольшая группа кобольдов в сопровождении драконорожденного и тифлинга.
>
> Останки того, что кажется было огромной скелетной змеей лежат вместе с трупами нескольких кобольдов и человека.

Эта комната размером 20 футов в ширину и 50 в длину.

Группа культистов состоит из драконорожденного **мага [mage]**, **разведчика** [scout] тифлинга и четырех **кобольдов**; все они зализывают раны после боя. Битва была быстрой и те, кто остался в живых уже отдохнули и у них полные хиты. У мага так же полный набор заклинаний. Так как они очень боятся выйти из пирамиды с пустыми руками, то дерутся насмерть и не идут на компромисс.

В результате победы над костяной нагой, пол комнаты покрыт слоем воды в один дюйм. Вода быстро утекает через щели в полу (вода считается трудным ландшафтом. Те, кто двигаются в ней должны пройти проверку Ловкости (Акробатики) со СЛ 10, чтобы двигаться с полной скоростью, при провале падают с ног. К концу второго раунда боя достаточно воды утекает через трещины в полу, и она более не сковывает движения.

Развитие событий

Если персонажи вместо боя решит покинуть область через порталы, то культисты преследуют их в следующей области и продолжают бой - даже если это последняя область, которую должны были исследовать персонажи на этом уровне пирамиды.

Сокровища

У мага в кошельке есть 115 зм, книга заклинаний и свиток газообразной формы. У четырех кобольдов в сумме 5 зм, полусъеденная кошка и три мертвые крысы в их мешках. У разведчика 80 зм и 2 зелья лечения.

Область 6: Ловля головастиков

(Легкая)

Пол в этой области выполнен в виде шахматной мозаики из светлых и темных серых плит. В светло-серых плитах установлены ловушки и на полу лежат несколько людоящеров, убитых слаадами и зараженных их головастиками [Slaad tadpole].

Коридор выходит в квадратную комнату 40 на 40 футов, пол которой выполнен в шахматном порядке светло и темно серыми плитами.

Напротив вас коридор ведет дальше в глубь лабиринта, но проход закрыт большой кучей тел, которые напоминают рептилий. Тела свалены еще в две кучи - справа и слева от двери.

Присмотревшись, вы видите движение среди тел. Маленькие существа, напоминающие головастиков, двигаются среди тел и отрывают от них куски плоти.

Каждая из светло-серых плит это ловушка с **руной молнии**, которая наносит 2к10 (11) урона молнией любому, кто на нее наступит. Удачный спас бросок Телосложения Сл 13 уменьшает урон на половину. Если существо, запустившее ловушку, только что что пришло из Области 5, то его ноги еще мокрые и спас бросок делается с помехой. Знаки можно заметить, пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 и определить, что они делают удачной проверкой Интеллекта (Магия) Сл 18.

Всего в комнате 15 **головастиков** [Slaad tadpole]; по пять на каждой куче мертвых мутировавших людоящеров. Они знают, что светлые клетки больно кусаются и избегают их несмотря на то, что у них сопротивление к молнии.

Развитие событий

Персонажи могут выйти из этой комнаты, не убивая всех головастиков. Однако, они рискуют тем, что один из оставшихся вырастет и они встретятся с ним позже.

Если группа считается слабой или очень слабой, то не делайте ничего, если они пройдут мимо головастиков. В противном случае, если группа оставила в живых головастиков, бросьте 1к6. Если выпало 6, то добавьте одного синего слаада в последнюю схватку. Если группа сильная или очень сильная, то прибавьте число оставленных в живых головастиков к броску, чтобы определить прибавлять ли синего слаада.

Награда опытом

Если персонажи избегут или обезвредят ловушку, начислите каждому игроку по 150 очков опыта.

Область 7: Камень, как ты его не назови (Средняя)

Со временем камень в этой зоне обрел разум и верит в то, что он существует, чтобы защищать эту область и останавливать любого, кто хочет здесь пройти.

Коридор, которым вы шли оканчивается комнатой 15 на 30 футов наполненной битыми булыжниками. Единственный выход находится в дальнем конце комнаты.

Один из больших камней это **галеб дур [Galeb duhr]** и он бескомпромиссен. Благодаря своей ложной внешности он застает врасплох персонажей, когда они входят. Во время раунда внезапности он использует свою способность: оживить булыжник на двух близлежащих камнях. В следующем раунде каждый из них делает действие: «катящийся камень» в одну близлежащую цель. В последующие раунды они разделяются и каждый атакует свою цель.

Персонажи спускаются по коридору, который искажается сам на себя (это как подниматься на холм и снова оказываться у его подножия) трижды до того, как проходят через портал, который ведет их в другую область.

Область 8: Магия химеры (Средняя)

Эта область подверглась эффектам зон Дикой Магии (см. врезку).

Пятна искрящегося света освещают темные углы этой обширной комнаты. Потолок взмывает ввысь на 40 футов над полом прямоугольной комнаты с длинной стороной в 80 футов и узкой в 40 футов. Планирующее вниз с потолка существо - это чудовищное зрелище - существо с тремя головами, одной головой льва, другой от козла и третьей головой дракона.

Воздействие дикой магии в этой области превратило ее предыдущих обитателей в **химеру**, и зоны **дикой магии** радиусом в 10 футов все еще есть в комнате. Химера не ожидала персонажей и поэтому не застает их врасплох.

Дикая магия!

Любое существо, пытающееся сотворить заклинание (включая заговоры) или использовать предмет, который повторяет эффекты заклинания (волшебная палочка, свиток или посох) сталкивается с риском ответных волн. После сотворения чар заклинатель бросает 1к6. Если выпало 6, то возникает волна; смотри Волны Дикой Магии на странице 104 Книги Игрока, чтобы узнать, что произошло. Любой персонаж, являющийся чародеем с источником силы Дикая Магия, может бросить кубики дважды и выбрать любой из двух результатов.

Развитие событий

Договориться с химерой вполне возможно, но она хочет лишь выйти на свободу или хорошо покушать. Грустно, но зверь слишком велик, чтобы пройти в дверной проем. Если персонажи смогут уменьшить химеру до такого размера, что он сможет пройти в проем, то он может и не съедать их.

Отыгрыш химеры

Химера хочет наружу, но у нее три головы, и у каждой свое мнение на этот счет. Голова козла убеждена, что может тараном пробить путь наружу; в конце концов он ведь снес все стены в этой области лабиринта. Голову льва персонажи интересуют, как источники пищи. Уже очень давно здесь не проходили искатели приключений лев не против перекусить. Голова дракона больше всех хочет договориться, но она может попросить персонажей отдать одного на съедение, чтобы удовлетворить льва.

Находясь в Области 8 лабиринта, химера обладает ограниченной телепатией. Голова дракона может проецировать мысли на Драконьем, а остальные головы могут только передавать образы и эмоции того, чего они хотят. Химера не может контролировать телепатию; мысли и эмоции передаются персонажам, когда зверь испытывает этим эмоции и мысли.

Сокровища

Голова дракона собрала небольшой клад из золота и драгоценных камней (стоимостью 200 зм) в углу комнаты, но у нее нет возможности вынести сокровища отсюда (а другие головы не будут сражаться за них). Если персонажи придумают, как освободить химеру, то он отдает им этот клад.

Наконец-то выход!

Если персонажи смогли пройти нужное количество областей, то они или обнаруживают лестницу (Вариант Входа 1) или их телепортирует к нужному входу. Это середина приключения и предполагается, что персонажи отдыхают либо до телепортации либо при виде лестницы, которая является выходом из лабиринта.

Часть 3: Второй уровень

По ходу исследования этого уровня персонажи в конечном счете столкнутся либо с Красными Волшебниками или с мутировавшими людоящерами. Группа должна поучаствовать не более чем в двух боях во время Части 3.

Выбранный вариант (см. Какой Вход? ниже) изменяет динамику схваток и сокровища, которые можно найти, исследуя этот уровень пирамиды. Каждая область содержит общее описание и модификации наполнения. Три Варианта Входа и вступительный текст для мастера для каждого из вариантов изложены ниже.

Вариант Входа 1: Винтовая лестница. Этот вариант в результате окончится столкновением с красным волшебником Рорретом и его личной охраной в лаборатории. После этого персонажи встретятся с членами местного племени людоящеров - враждебными последствиями экспериментов Яраша, которые не очень рады еще одной группе незваных гостей в своем жилище. Выбирайте этот вариант если ваши персонажи не сильно стеснены в ресурсах и предпочитают битвы. Прочтите текст, приведенный ниже и переходите к коридору к югу от Области 1a.

> Ступени, высеченные в камне, выводят вас в маленький зал, из которого ведет короткий коридор, хотя обрушенные остатки стен свидетельствуют о том, что когда-то коридор был длиннее. Осыпавшаяся стена составляет четыре фута в высоту. За углом вы слышите приглушенные голоса.

Вариант Входа 2: Хранилище. В этом случае персонажи телепортируются в комнату, когда-то бывшую хранилищем, а теперь ее населяет целый сонм оживших предметов. Так же они находятся в единственном месте, которое достаточно безопасно для долгого отдыха. Позже они встречаются с племенем людоящеров, которые восстанавливаются после боя. Если персонажи вступают в переговоры, то они узнают, что красный волшебник захватил другую часть этого уровня пирамиды. Людоящеры не в состоянии помочь игрокам, но защищают себя при опасности. В любом случае, персонажи позже встречаются с красным волшебником Рорретом, и остатками его личной охраны. Выбирайте этот вариант если предыдущие схватки были достаточно тяжелыми для вашей группы и им нужен долгий отдых, чтобы пройти приключение. Прочтите текст, приведенный ниже и переходите в Область 5.

> Вы удачно телепортировались в оно из нескольких свободных мест в комнате странной формы. Под тонким слоем пыли на полках в дальнем угле комнаты лежит множество разнообразных вещей.
>
> Позади вас находятся грубо отесанные камни вместо прямых стен, которые образуют почти полукруг. Куча сгнившего дерева и кожи лежит у одной из стен.

Вариант Входа 3: Потайное Жилище. Этот вариант приведет персонажей к столкновению с племенем мутировавших людоящеров, которые обитают в пирамиде. Когда персонажи встречаются с ними в первый раз, они готовятся к нападению на красного волшебника, который, как они знают вошел в пирамиду.

Харизматичные персонажи смогут избежать гнева ящеролюдов и даже найти союзников в борьбе с красным волшебником Рорретом. Выбирайте этот вариант если группа довольно харизматична или

любит решать конфликты дипломатией. Прочтите текст, приведенный ниже и следуйте в Область 3.

> Внезапно вы оказываетесь перед несколькими двустворчатыми дверьми в коридоре, ведущим вправо и влево. Разговор на странном гортанном языке слышен по обе стороны прохода. Иногда спор прерывается ударами оружия о щит.

Какой вход?

Выбор варианта остается за вами. Однако, вы должны учесть следующее перед тем, как решить окончательно:

Так как каждый вариант имеет свои настройки сложности по силе группы, то команда, которая оценивается как слабая или очень слабая должна выбрать Вариант Входа 2. Вы так же можете выбрать этот вариант если у персонажей очень мало хитов или они очень нуждаются в долгом отдыхе, так как это самая безопасная зона.

Группа с хорошими навыками Харизмы может оценить возможность взаимодействия с мутировавшими людоящерами в Варианте Входа 3. Помните, что у группы в этом случае не будет возможности сделать долгий отдых до последнего боя на этом уровне пирамиды. Ящеролюды настаивают на нападении на Красных Волшебников до того, как помочь персонажам достичь верхнего уровня.

Общие особенности

Части этого уровня были изменены мутировавшими людоящерами, которые использовали эти места как жилище своего племени, и они предпочитают воду земле.

Потолки. Все потолки высотой 10 футов.

Свет. Алхимические или биологические субстанции (зависит от области) дают тусклый свет если не указано иное.

Звук. Из-за твердых стен и дверей, звук из трех областей входа не выходит за их пределы, если не указано иное.

Мутировавшие людоящеры. Людоящеры, с которыми встречаются персонажи, являются потомками некоторых необычных генетических экспериментов Яраша. Их мутации проявляются разными способами; вот некоторые из них:

- Одна или несколько дополнительных рук
- Необычная, яркая или металлическая чешуя
- Один или несколько дополнительных глаз
- Мех
- Пара рудиментарных крыльев или рук
- Отросшие шипы из которых сочится светло-синяя жидкость
- Необычайно длинные зубы

Их особенности больше повторяют способности сахуагинов, чем обычных повседневных людоящеров.

Область 1A: Этаж исследований

На этом уровне пирамиды Яраш проводил свои эксперименты и обследовал подопытных. После его смерти оно пришло в упадок. Когда персонажи поднимаются по лестнице, прочтите текст, приведенный ниже.

> Лестница приводит вас в открытое пространство; остатки клетки находятся в одном из углов комнаты. Коридор шириной 10 футов выходит из стены комнаты слева от вас.
>
> Тела мертвых людоящеров и одного человека разбросаны по полу комнаты.

Красный Волшебник, **Роррет**, и его подчиненные только что окончили поиски в этой области. Волшебник сейчас находится в Области 1b и осматривает находки, а его **шпион** Антела ищет секретные двери. В этой комнате всего 4 **стражника**; один охраняет коридор, ведущий в Область 2, два стражника охраняют коридор, ведущий в Область 1b, и четвертый стражник стоит около Антелы и упаковывает рюкзак. Пятый стражник лежит мертвый в луже крови у стены позади клетки - кажется, что его проткнули трезубцем. У мертвеца не хватает руки, и умный персонаж может сопоставить это с бронированной ползущей рукой из Части 2, Области 2 (если они ее встречали).

Те персонажи, которые участвовали в событиях DDEX1-4 *Дань Мертвым*, узнают в Роррете красного волшебника на службе у Культа Дракона, который хотел поднять армию мертвых в катакомбах под Кладбищем Валинген.

Чего хочет Роррет?

После событий, описанных в DDEX1-4 Дань Мертвым, Роррет больше не работает на Культ Дракона. Здесь он по своим собственным мотивам. Узнав, что Культ Дракона ищет информацию о Яраше и его экспериментах, Роррет почувствовал, что Красные Волшебники Тэя должны завладеть данными раньше, ведь его коллегам пригодятся дополнительные козыри если Культ действительно достигнет своих целей.

Из-за потерь, уже понесенных во время этой миссии, стражники всегда настороже и их нельзя застать врасплох.

Модификации в зависимости от варианта входа

Примените следующие модификации к этой области в зависимости от выбранного варианта входа в начале Части 3.

Вариант Входа 1. В этой комнате три мертвых людоящера.

Вариант Входа 2. Около дюжины мертвых людоящеров в этой комнате. Если персонажи вели переговоры с людоящерами, то Роррет и его охрана имеют максимум хитов и у волшебника полный набор его заклинаний в распоряжении. Если персонажи сражались с людоящерами в Области 4, У Роррета 30 хитов и только одно заклинание 4 уровня и ни одного заклинания 5 уровня.

Вариант Входа 3. Если персонажи удачно договорились с людоящерами, то дополнительные пять стражников отдыхают за углом у разрушенной стены. Пятеро людоящеров, которые сопровождают персонажей, вступают со стражниками в бой, как только начинается схватка. В конце каждого раунда кидайте кубик. Если выпало нечетное число - то умирает один людоящер. Если выпало четное - то умирает один стражник.

Если персонажей не сопровождают людоящеры, то никаких модификаций не нужно.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите 1 стражника и шпиона
- **Слабая группа:** Уберите 2 стражников
- **Сильная группа:** Добавьте 1 стражника и 1 шпиона
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 мага и 1 шпиона

Сокровища

То, что персонажи найдут в этой комнате, зависит только от того, какой вариант входа выбрал мастер.

Варианты Входа 1 и 3. У Роррета с собой рог взрывов, книга с заклинаниями, кошель с компонентами, свиток рассеивания магии, и кошель с драгоценными камнями стоимостью 200 зм. У шпиона с

собой 50-футовый моток шелковой веревки. У волшебника с собой еще коллекция страниц из Области 1а. Кажется, это записи экспериментов Яраша. Чернила поблекли и записи очень трудно прочесть. Если изучить их, то становится очевидно, что очень большого числа страниц не хватает. Наконец, один мертвый стражник одет в полный комплект лат, которые можно оставить как экипировку, а можно продать (за 750 зм).

Вариант Входа 2. У Роррета нет рога взрывов, а на мертвом стражнике нет комплекта полных лат.

Область 1В: Лаборатория

Яраш использовал эту комнату как операционную для своих экспериментов и здесь находятся ржавые остатки снаряжения и ремни для связывания пациентов.

> На полках когда-то стояли бутылки с различными субстанциями, но теперь они либо пусты, либо разбиты. Маленький столик в углу был тщательно обыскан, и вообще вся комната выглядит так, как будто ее недавно обчистили.

Когда персонажи входят в область 1а, **Роррет** (см. Область 1а выше) находится здесь и изучает документы, найденные в столе. Когда начинается сражение, он выходит из этой комнаты, чтобы помочь своим союзникам в Области 1а.

На столе находятся записки и документы, которые исследовал Роррет, когда персонажи пришли сюда. Больше в комнате ничего ценного нет.

Начисление очков опыта

Если персонажи собирают документы, которые просматривал Роррет, начислите каждому игроку 150 очков опыта.

Область 2. Алхимический склад

В этих двух комнатах когда-то хранились припасы для экспериментов Яраша, но большая их часть давным-давно рассыпалась в пыль, высохла, или при некоторых обстоятельствах уползла отсюда. Обе комнаты одинаковые по размеру и общему описанию.

> Длинные полки стоят вдоль одной из стен комнаты. Ряд высоких каменных урн стоит вдоль противоположной стены. Большинство полок пусты, но иногда встречаются разбитые бутылки и ржавые металлические коробочки.

В одной из комнат есть секретная дверь, ведущая в Область 3. Так как мутировавшие ящеры недавно проходили через нее, то обнаружить ее довольно легко для того, кто обыскивает комнату. Любой, кто активно обыскивает комнату и проходит проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12, находит эту дверь.

Сокровища

Персонажи могут найти колбу алхимического огня после обыска каждой комнаты.

Область 3. Арсенал

В этой комнате находился арсенал во времена Яраша, однако теперь ящеролюды пирамиды используют ее как убежище.

> В этой большой комнате разбросано множество лежаков, сделанных из палок, листьев и рваных кусков ткани и кожи. Бочки с водой стоят в углу недалеко от двери и стойка с копьями, дубинами и щитами стоит у дальней стены.

Оружие сделано очень неумело и не предоставляет никакой ценности.

Модификации в зависимости от варианта входа

Примените следующие модификации к этой области, в зависимости от варианта входа, выбранного в начале Части 3.

Вариант Входа 1. Никаких модификаций. Эта комната пуста.

Вариант Входа 2. Никаких модификаций. Эта комната пуста.

Вариант Входа 3. Внутри комнаты находится войско племени - четыре **ящеролюда**, **ящеролюд шаман** и **королева ящерлюдов**. Ящеролюды заводят себя, готовясь впасть в ярость и напасть на группу Красного Волшебника в Области 1. Когда персонажи открывают дверь, крики мгновенно прекращаются и ящеролюды замирают, смотря на персонажей. Они не рады гостям, но не узнают в них союзников волшебника. Ящеролюды направляют оружие на персонажей и спрашивают являются ли они «соплеменниками человека в красном» на архаическом диалекте Драконьего. Если никто из героев не говорит на Драконьем, королева и шаман говорят на ломаном общем. Чтобы убедить мутировавших ящеролюдов, что они не связаны с Красным Волшебником в Области 1, нужно пройти проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15. Бросок делается с помехой, если персонаж не знает Драконьего. Если игроки проваливают проверку, то ящеролюды атакуют.

Мутировавшие ящеролюды рассказывают, (шаман переводит если нужно) что Красный Волшебник и его соратники ворвались в дом племени и не только отказались торговаться за право прохода, но и убили трех воинов, включая дочь вождя. Оставшиеся отступили сюда, чтобы вооружиться и приготовиться к битве. Если персонажи говорят, что намереваются остановить Красного Волшебника, то ящеролюды радостно предлагают свою помощь в этом деле.

Если герои удачно избежали потенциального столкновения, то они могут выяснить следующее.

- Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 10 выявляет, что за исключением шамана, все ящеролюды здесь женского пола. Они могут рассказать, что мужчины их племени защищают молодь в их доме на северной оконечности острова.
- Персонаж, который проходит проверку Мудрости (Проницательность) Сл 10 замечает, что мутировавшие ящеролюды прикрывают или отводят глаза от любых источников света, которые есть у героев. Они могут рассказать, что презирают свет и верят, что только солнце должно светить ярко.
- Шаман постоянно находится в пирамиде с несколькими стражниками, а остальные, включая королеву, пришли сюда, чтобы расследовать изменения в окружающей среде. Дичь и рыба стали очень редкой добычей с тех пор как это началось «луну назад».
- «Завоеватели», живущие наверху убили многих из племени, кто приходил в пирамиду. Остаток племени прячется в пещерах на северной оконечности острова. Группа Красного Волшебника убила троих из их племени, включая младшую сестру[1] вождя. Они очень рады тому, что персонажи не являются союзниками Красного Волшебника. Шаман дает героям грубый набросок верхнего уровня пирамиды.

После того как искатели приключений побеждают Роррета и его стражу, шаман рассказывает о *заклинании Стражи* [guards and wards], наложенном на его убежище.

1 Выше говорилось про дочь, но это не принципиально.

«С закрытыми глазами сделайте десять и десять, и десять шагов (он указывает на свои ноги) внутри моего убежища. После первых десяти шагов закройте рот и не дышите - воздух очень плохой. Когда вы пройдете десять и десять, и десять шагов вытяните вот эту руку (он поднимает свою левую руку) и проход будет там. И ступени на самую вершину тоже.»

Ящеролюды и «завоеватели»

Шаман описывает их как:

- Высокие прямоходящие жабы разных цветов; некоторые красные, некоторые зеленые, какие-то из них синие или серые.
- Они очень сильны и некоторые владеют магией.
- «Сначала они выглядели как вы (указывает на персонажа человека или того, кто больше всех похож на человека), только слабые. У них были странные опухоли, которые разорвались и маленькие существа выползли наружу, съели носителя и выросли, а другие просто трансформировались.»

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Они не складываются, если не указано обратное.

- Очень слабая группа: Уберите королеву ящеролюдов
- Слабая группа: Уберите 2 мутировавших ящеролюдов
- Сильная группа: Добавьте 2 мутировавших ящеролюдов
- Очень сильная группа: Добавьте 2 мутировавших ящеролюдов и 1 мутировавшего шамана ящеролюдов

Сокровища

Если персонажи сражались с ящеролюдами и победили, то у королевы в сумке они находят драгоценные камни на сумму 1000 зм.

Область 4. Лазарет

Давным-давно эта область использовалась как лазарет - комната где Яраш проводил медицинские операции над своими подопытными. Теперь же мутанты приспособили его под убежище для своей Королевы.

Большие стулья без спинок стоят в самом конце комнаты. Две большие бочки с водой стоят у одной из стен. Вдоль другой стены лежат несколько подушек покрытых кожей. У дальних концов обеих боковых стен находятся занавешенные коридоры.

В этой комнате нет ничего ценного.

Модификации в зависимости варианта входа

Примените одну из приведенных ниже модификаций к этой комнате в зависимости от варианта входа выбранного в начале Части 3.

Вариант Входа 1. Если персонажи нашли секретную дверь в Области 2, Алхимический Склад, то они заходят в эту комнату с запада. В другом случае они заходят с юга. До того, как они заходят в комнату с любой из сторон, открывая занавеску или двери, прочтите следующее.

Шипящие голоса слышны по другую сторону прохода, возможно они даже ссорятся.

Внутри комнаты находятся остатки воинов племени мутировавших ящеролюдов в составе четырех **ящеролюдов**, **шамана ящеролюдов** и **королевы ящеролюдов**. Когда персонажи входят в комнату, все воины поднимаются на ноги, хватают оружие и щиты, а королева, сидящая на троне приказывает «В атаку!» на древнем диалекте Драконьего. Двое ящеролюдов находятся в бочках с водой и атакуют с преимуществом в первом раунде боя.

Вариант Входа 2. Персонажи входят в эту комнату с востока. До того, как они войдут в комнату, сдвинув занавеску, прочтите следующее.

Шипящие голоса слышны по другую сторону прохода, возможно они даже ссорятся.

Внутри комнаты находятся остатки воинов местного племени ящеролюдов, которые пришли расследовать причину заражения природы. Они восстанавливаются после боя с Красным Волшебником в Области 1. В этой комнате находятся четыре **ящеролюда**, **шаман ящеролюдов** и **королева ящеролюдов**. Когда персонажи входят, они вскакивают на ноги, хватают свое оружие и щиты и шипят предупреждение на древнем диалекте Драконьего.

Персонаж, который прошел проверку Харизмы (Запугивание или Расследование) Сл 15, может переубедить ящеролюдов атаковать. В случае успеха персонажи узнают, что шаман разговаривает на ломаном высокопарном Общем. Он рассказывает, что ящеролюды недавно сражались «с племенем, ведомым человеком в красном», который убил большинство их народа. Они восстанавливаются и залечивают раны. Персонажи могут узнать следующее из разговора с мутировавшими ящеролюдами:

- Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 10 выявляет, что за исключением шамана, все ящеролюды здесь женского пола. Они могут рассказать, что мужчины их племени защищают молодь в их доме на северной оконечности острова.
- Персонаж, который проходит проверку Мудрости (Проницательность) Сл 10 замечает, что мутировавшие ящеролюды прикрывают или отводят глаза от любых источников света, которые есть у героев. Они могут рассказать, что презирают свет и верят, что только солнце должно светить ярко.
- Шаман постоянно находится в пирамиде с несколькими стражниками, а остальные, включая королеву, пришли сюда, чтобы расследовать изменения в окружающей среде. Дичь и рыба стали очень редкой добычей с тех пор как это началось «луну назад».
- «Завоеватели», живущие наверху убили многих из племени, кто приходил в пирамиду. Остаток племени прячется в пещерах на северной оконечности острова.
- Группа Красного Волшебника убила троих из их племени, включая младшую сестру вождя. Они очень рады тому, что персонажи не являются союзниками Красного Волшебника.
- Шаман дает героям грубый набросок верхнего уровня пирамиды.

После того как искатели приключений побеждают Роррета и его стражу, шаман рассказывает о заклинании Стражи [guards and wards], наложенном на его убежище.

«С закрытыми глазами сделайте десять и десять, и десять шагов (он указывает на свои ноги) внутри моего убежища. После первых десяти шагов закройте рот и не дышите - воздух очень плохой. Когда вы пройдете десять и десять, и десять шагов вытяните вот эту руку (он поднимает свою левую руку) и проход будет там. И ступени на самую вершину тоже.»

Вариант Входа 3. Никаких модификаций. Эта комната пуста.

Ящеролюды и «завоеватели»

Шаман описывает их как:

- Высокие прямоходящие жабы разных цветов; некоторые красные, некоторые зеленые, какие-то из них синие или серые.
- Они очень сильны и некоторые владеют магией.
- «Сначала они выглядели как вы (указывает на персонажа человека или того, кто больше всех похож на человека), только слабые. У них были странные опухоли, которые разорвались и маленькие существа выползли наружу, съели носителя и выросли, а другие просто трансформировались.»

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите королеву ящеролюдов
- **Слабая группа:** Уберите 2 мутировавших ящеролюдов
- **Сильная группа:** Добавьте 2 мутировавших ящеролюдов
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 мутировавших ящеролюдов и 1 мутировавшего шамана ящеролюдов

Варианты развития событий

Коридор, ведущий на запад от этой комнаты, содержит секретный проход, который ящеролюды выкопали, чтобы выбираться из пирамиды. Нужно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 17, чтобы заметить эту секретную дверь.

Сокровища

Если персонажи сражались с ящеролюдами и победили, то у королевы в сумке они находят драгоценные камни на сумму 1000 зм.

Область 5. Склад

Когда-то эта комната была одним из хранилищ сокровищ волшебника. Здесь он держал и магические, и золотые, и простые вещи. Много лет назад ящеролюды выдолбили камни из стен, чтобы увеличить комнату и сушить в ней мясо. Уже какое-то время комната не используется.

Под тонким слоем пыли на полках, стоящих в дальнем углу комнаты, лежат различные вещи в случайном порядке. Несколько комплектов доспехов находятся на стойках у стены слева от вас. Область позади вас содержит грубо отесанные камни вместо прямых стен, которые формируют полукруг. Куча гниющего дерева и кожи свалена в кучу у одной из стен этой области

Здесь нет ничего интересного кроме ржавых и гнилых остатков различных древних вещей.

Модификации в зависимости от варианта входа.

Примените к области одну из модификаций, приведенных ниже, в зависимости от Варианта Входа выбранного в начале Части 3.

Вариант Входа 1. Никаких модификаций.

Вариант Входа 2. Возвращение Плетения и воздействие материи хаоса пробудило некоторые из предметов в этой комнате. Несколько маленьких вещей: железный котелок, торговые весы, пара пивных кружек - теперь они ведут себя как четыре **летающих меча** [flying sword] (нанося дробящий урон вместо режущего), а два комплекта брони стали **бронированными ужасами** [helmed horrors]. После того как персонажи войдут в комнату прочтите следующее.

Грохот и треск раздается с полок, большие кружки, железный котелок и торговые весы поднимаются в воздух и движутся к вам, подпрыгивая и покачиваясь. Мгновение спустя, комната оказывается залита угрожающим красным светом, так как два комплекты брони ожили, их глаза горят, и они достают по изъеденному ржавому мечу из ближайшей кучи мусора.

Вариант Входа 3. Никаких модификаций.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 бронированных ужаса [Helmed horror], уберите 1 летающий меч, добавьте 3 оживлённых доспеха [animated armor]
- **Слабая группа:** Уберите 1 бронированный ужас, добавьте 1 оживлённый доспех
- **Сильная группа:** Уберите 2 летающих меча, добавьте 1 оживлённый доспех
- **Очень сильная группа:** Уберите 2 летающих меча, добавьте 1 бронированный ужас

Сокровища

То, что персонажи найдут в этой комнате зависит от того какой вариант входа выбрал МП.

Варианты Входа 1 и 3. Здесь нет ничего ценного. Единственное, что осталось неразрушено временем это несколько связок сушеной рыбы и набор ржавых и сгнивших инструментов.

Вариант Входа 2. Персонажи находят здесь рог разрушения и один комплект полных лат, который можно надеть или продать (за 750 зм).

Область 6. Убежище шамана

Эта область находится под постоянным действием *заклинания Стражи* [guards and wards]. Шаманы племени используют этот зал для своих ритуалов и знают где находятся настоящие стены и комнаты. Если персонажи смогли договориться с ящеролюдами, то шаман советует им идти с закрытыми глазами и искать путь наощупь.

Открыв дверь в этот зал, вы понимаете, что тьму в этой комнате нельзя просветить ничем. Она кажется пустой, но заполнена невероятно плотным туманом.

Стражи [guards and wards]. Это заклинание имеет следующие эффекты:

- Область 6 заполнена густым туманом. Даже те, кто обладает ночным зрением или другими способностями, позволяющими видеть в темноте, не могут разглядеть ничего в этой комнате.
- Все двери закрыты, как будто на них наложено заклинание волшебный замок [arcane lock].
- В этом зале есть два места, находящиеся под заклинанием зловонное облако [stinking cloud]; первое у двери перед лестницей, а второе у маленькой комнаты в дальней части зала. Успешный спас бросок Телосложения Сл 13 сводит эффект от облака на нет. Любой персонаж, который следует совету шамана и задерживает свое дыхание делает этот спас бросок с преимуществом.

Даже используя советы шамана, персонажи представляют себе только примерные расстояния; они должны сами преодолеть все препятствия. Заметьте, что рассеивание магии подавляет зловонное облако на десять минут, средний ветер рассеивает заклинание за 4 раунда, но оно возвращается через 5 минут, а сильный ветер сдувает его за 1 раунд за 30 минут. Смотри заклинание Зловонное Облако в ***руковод-***

стве игрока или базовых правилах.

В этом зале всего три двери, описанные ниже. Если героям не помогают ящеролюды, то они сами должны найти правильную. Хоть они и не секретные, туман в комнате не дает их увидеть. Их можно найти касанием, пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12. Дварфы делают этот бросок с преимуществом из-за их расовой особенности Знание Камня. Комнаты за дверьми не очень сильно окутаны туманом заклинания Стражи [guards and wards].

Маленькая Комната у Лестницы. В этой комнате находятся предметы, сделанные шаманами для их ритуалов. Эта комната не сильно заполнена туманом.

Квадратная Комната в дальней части зала. На полках в этой комнате стоят отполированные и украшенные резьбой черепа - останки предыдущих шаманов и вождей.

Лестница. Лестница ведет на верхний уровень пирамиды. Благодаря заклинанию Стражи [guards and wards] она наполнена паутиной, которая повторяет эффект заклинания Паутина [web]. Ее можно легко сжечь. Правда паутина снова появится через 10 минут.

Чтобы открыть любую дверь персонажи должны сколдовать заклинание Открывание [knock], сломать дверь или пройти проверку Ловкости Сл 20, используя инструменты вора. Дверь сделана из камня и имеет КД 17 и 100 хитов.

Еще можно использовать свиток ***Газообразной Формы*** чтобы пройти через дверь. Слаады в Части 4 слышат попытки героев сломать дверь. С другой стороны каждой двери игроки находят засов, который позволяет ее открыть.

Развитие событий

В конце концов персонажи должны достичь двери к лестнице и открыть ее. Те, кто не получал помощи от ящеролюдов, увидев препятствия в этой комнате, возможно захотят отступить и приготовиться к тому, чтобы пройти этот зал и остаться в хорошей форме, и потом справиться с тем, что ждет их наверху.

> Дверь открывается и позади нее видно лестницу, первые ступени которой покрыты тонкой и липкой паутиной. Громкие ритмичные звуки слышатся сверху. Между громкими «вууууmп, вууууmп, вууууmп» можно расслышать голос, но кажется, что он говорит безумно быстро; если это какой-то язык, то вы такого никогда не слышали.

Персонажи быстро догадываются, что необычный шум скроет звуки их подъема по лестнице. Переходите к Части 4.

Если персонажи договорились с ящеролюдами, то они могут сделать коротких отдых перед тем, как отправляться в Часть 4; им не досаждают некоторое время. Если они хотят отдохнуть дольше, чем час, ящеролюды - недовольные присутствием чужеземцев в своей пирамиде, торопят их и злятся, если герои задерживаются.

Часть 4: К вершине!

Верхний уровень пирамиды когда-то содержал личные покои Яраша и комнату с насосом для заразы, которая отравляла окрестности. Слаады открыли небольшой портал в Лимбо в комнате с насосом. К счастью для персонажей только несколько слаадов сейчас находятся по эту сторону портала и у героев есть возможность закрыть его и не дать остальным слаадам попасть сюда, и кроме того, оборвать поток материи хаоса.

Общие особенности

Потолки. Все потолки высотой 15 футов.

Свет. Все комнаты хорошо освещены.

Звук. Из-за шума мехов и бормотания ящеролюдов, прикованных к порталу, проверки Ловкости (Скрытность) на бесшумное передвижение проходят с преимуществом.

Шум также дает преимущество на спасброски от заклинаний и эффектов таких как Приказ [command], которые нуждаются в том, чтобы цель слышала того, кто колдует.

Зрение и запахи. Подверженность хаосу Лимба сделала это место безумным и ужасным. Близость Плана Хаоса к этому уровню пирамиды проявляется множеством способов - стены сочатся грязью, повсюду мерцающие пятна света без источника, облака ярко-розового и зеленого тумана которых пахнут для каждого по-разному. Персонажи могут увидеть здесь бесконечное количество странностей, однако они полностью безвредны для героев и служат только для создания атмосферы.

> Наверху лестницы шум становится все громче. Полы здесь довольно чисты, на них нет ни пыли ни мусора.

Информация от ящеролюдов

Если персонажи договорились с ящеролюдами до этого, то им дали грубую зарисовку верхнего уровня. На рисунке показаны только стены и никаких деталей. Область, которая на карте отмечена как личный кабинет, шаман называет «Храм Создателя», а комнату с насосом он называет «Бассейн Создателя». Шаман не рассказывает ни о гнездах, ни о том, что ящеролюды ежедневно используют эту область. Ведь даже если персонажи не атаковали их, доверять полностью ящеролюды им все равно не стали.

1. Фойе и пост охраны.

Эта область когда-то была потайной комнатой и использовалась стражниками Яраша.

> На выходе с лестницы находится небольшая область, которая дает персонажам укрытие от существ далее. Зона у лестницы когда-то использовалась ящеролюдами как склад. Тут валяются кучи шкур, ниток для шитья, костяные иглы, сушеное мясо и растения и даже большие керамические горшки с водой. Так же здесь есть куча сломанных каменных блоков.

В стенах комнаты поста охраны были хитро сконструированы потайные отверстия, через которые можно смотреть за происходящим снаружи, при этом оставаясь незамеченным. Дверь тоже когда-то была потайной, но теперь ее убрали. Комната сейчас пуста.

При изучении дверного проема становится ясно, что это когда-то была потайная дверь и возможно она источник кучи сломанных каменных блоков.

2. Главный зал

Этот зал занимал большую часть личного пространства Яраша. Еще в него выходит трубопровод, подключенный к насосу.

> Шестерни, измерительные приборы, вентили и маховики расположены по всем стенам комнаты. Стеклянная труба поднимается из центра комнаты. По ней течет странная многоцветная жидкость. Эта жидкость вкачивается в колонну и уходит наружу через вторую стеклянную трубу, которая идет по потолку и выходит из пирамиды через большую дыру в верхней части северо-восточной стены. Несколько заплаток и хомутов наложено на трубу, но несмотря на это жидкость просачивается наружу в некоторых местах.
>
> На полу комнаты находятся три больших гнезда сделанных из сушеных растений и гибкой кожи.

Один из двух **красных слаадов** этого уровня находится в данной комнате. Другой находится в личных покоях Яраша. Если персонажи посещали Область 5 во время их путешествия по лабиринту и оставили нескольких **головастиков слаадов** в живых, то врагов может быть больше, чем здесь перечислено. Кроме тех **ящеролюдов**, которых держат в заложниках в Области 3, описанной ниже, любые мутировавшие ящеролюды в этой зоне (исключая тех, кто прикован к порталу) убеждены, что помощь слаадам поможет их племени. Они считают любое вмешательство угрозой их племени и ведут себя соответствующе; присоединяются к слаадам в начале второго раунда. Слаады фокусируются на любом персонаже, который пытается остановить выкачивание жидкости из этой комнаты.

Если персонажи оставили головастиков слаадов из Части 2, Области 6 в живых, то **синий слаад** так же может быть тут.

Труба

Система труб изначально использовалась Ярашем в его экспериментах, но была модифицирована слаадами для своих целей. Через трубы закачивается чистая материя хаоса и выливается из верхушки пирамиды. Потом она стекает по пирамиде в земли и реки окружающие ее. Это и явилось причиной изменений местной флоры и фауны.

Жидкость идентична той, с которой персонажи, возможно, взаимодействовали снаружи пирамиды. Трубы текут из более чем дюжины разных мест, и таи, где жидкость соприкасается с чем-либо, происходят изменения. Хотя эффекты так же необычны, как и прежде, здесь жидкость сильно концентрированная и может быть опасной для персонажей. Вот несколько идей относительно возможных эффектов воздействия жидкости на местность.

- Из земли внезапно прорастает пучок диких цветов.
- Грозовое облачко диаметром 2 фута формируется на высоте пары футов над землей, из него начинает идти дождь и бить молнии.
- Земля шипит и шкварчит, как будто ее разъедает кислота.
- Земля открывается, как веко, из-под которого показывается глаз со странным зрачком, который озирается по сторонам, а потом начинает пристально смотреть на какого-то конкретного персонажа.
- На земле начинают формироваться какие-то кристаллы.

В дополнение к этому, на инициативу 20 каждый раунд (действуя последним на этот инициативный счет) киньте 1к6, чтобы определить, не происходит ли протечки из одной из труб. На результаты 5 и 6 из трубы брызжет на случайное находящееся в комнате существо тонкая струйка хаотического вещества. Жидкость производит случайные эффекты вроде описанных выше, но при этом в таком количестве ее достаточно, чтобы полечить существо, на которое она попала, или нанести урон.

Контактирующее с хаотическим веществом существо должно бросить кубик. Если результат четный, жидкость вредить существу, нанося 5 (1к10) некротического урона. В противном случае существо лечится на 1к10 хитов. Слаады и персонажи с колдовским происхождением Дикая Магия могут бросить дважды и выбрать результат.

Управление потоком

Из-за своей древности и особенностей конструкции трубы, насосы, вентили, краны и т.п. чувствительны к повреждениям. Каждая пятифутовая секция трубы, либо механизм на ней имеет КД 15 и 20 хитов. Если их сломать, хаотическое вещество начинает разбрызгиваться в окружающую данную секцию зону. Эффекты такие же, как у «протечки», но они воздействуют на каждое существо в 5-футовом радиусе от поврежденной секции или устройства. Также видимость в этом радиусе становится сильно затуманенной.

Можно замедлить или совсем остановить поток, просто отключив насос или закрыв портал.

Вентили. Чтобы понять, перекрывает ли данный вентиль подачу жидкости в трубы требуется успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15. Чтобы полностью прекратить поток, надо сделать в сумме три успешные проверки в разных местах.

Насос. Остановить поток, однако, недостаточно. Если течение по трубам остановлено, но плененные людоящеры продолжают работать над насосом, то трубы прорываются через 2 раунда после остановки потока. Материя хаоса заполняет всю комнату - обрушивая ощущение реальности у персонажей и превращая пол в труднопроходимую местность. Удачная проверка Ловкости (Акробатики) Сл 15 позволяет существам игнорировать труднопроходимую местность.

Портал. Если закрыть портал, то поток материи хаоса исчезнет в течение часа.

Закрытие портала. Закрытие портала - единственный способ полностью прекратить поступление хаотического вещества. Чтобы сделать это, необходимо как-то убрать руны, которыми начертаны врата. Однако, магия портала препятствует этому. Заклинание рассеивание магии подавляет магию портала на достаточное время, чтобы можно было успеть уничтожить волшебные символы. Однако, закрытие портала происходит мгновенно, и все, что в него частично погружено, остается на той стороне. Это касается нижних частей ящеролюдов, привязанных к порталу. Ноги ящеролюдов можно будет высвободить, однако это будет удивительно сложно. Персонаж, пытающийся вытащить ящеролюда, должен будет сделать успешную проверку Силы Сл 15. Персонажи могут делать эту проверку сообща, однако не могут делать как групповую проверку. При успешной проверке персонажам удается вытащить ящеролюда, но при этом оказывается, что полный хаос Лимбо повредил его ноги. Одна из них превратилась в обугленную кость, а вторая в твердый камень. Кандалы ящеролюда открываются достаточно легко при успешной проверке Ловкости Сл 5. Персонаж, умеющий обращаться с воровскими инструментами, открывает их автоматически.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите 1 красного слаада; добавьте 5 головастиков слаадов
- **Слабая группа:** Уберите 1 красного слаада; добавьте 2 мутировавших людоящеров и 2 головастиков слаадов
- **Сильная группа:** Уберите 1 красного слаада; добавьте 1 синего слаада, 1 мутировавшего людоящера и 2 головастиков слаадов
- **Очень сильная группа:** Уберите 1 красного слаада; добавьте 1 синего слаада, 3 мутировавших людоящера и 5 головастиков слаада

3. Комната с чаном и насосом

Огромный чан такой же сверкающей жидкости, какая бурлит в стеклянных трубах над головой, стоит в середине комнаты. Позади него, мехами насоса работает пара истощенных людоящеров, прикованных к этому странному устройству тонкими цепями и ошейниками. По всей видимости они толкают жидкость, которую выкачивает насос, вверх по трубе, которая уходит в сравнительно новую дыру в верхней части стены.

Однако насос и людоящеры прикованные к нему это далеко не самое важное в этой комнате. То, что заполняет дальнюю стену можно описать как рваную дыру в самом воздухе. Внутри портала постоянно меняются какие-то непостижимые картины, а сам портал ограничен магическими символами, нарисованными темно коричневыми чернилами.

Женщина людоящер прикована цепями на поясе и скорее всего на лодыжках, потому что ее нижняя половина находится по ту сторону портала. Вязкая многоцветная слизь течет по ее телу в чан в центре комнаты. Невнятное бормотание иногда прерывается волной слизи, которая стекает по лицу.

Если персонажи не докажут двум мутировавшим людоящерам, которые работают мехами, что слаады мертвы, то они продолжают работать и жестоко ответят на любые попытки остановить их.

Людоящер, прикованная к порталу, не в состоянии сражаться, и может только мямлить и бубнить. Если ее освободить от оков, то она сворачивается калачиком и не двигается по своей воле. Слизь растворяется после закрытия портала и после этого эффекты ее подверженности слизи становятся видимыми.

Одно рудиментарное крыло растет из ее левого плеча, а ее чешуя стала скрученной, уродливой и бесцветной. Она не может говорить, и персонажи не могут вытащить из нее ни слова в текущем состоянии. Однако со временем она, возможно, сможет восстановиться.

4. Личные покои Яраша

Это был его личный кабинет и спальня. Хотя слаады и осмотрели здесь все, они оставили комнату сравнительно нетронутой.

В этой комнате есть одна кровать, хотя все белье давным-давно сгнило и оставило затхлый запах. Книги по теории магии осыпаются от ваших прикосновений.

Любой персонаж, который заглядывает под кровать, находит маленький сундук, в котором лежат несколько высококачественных драгоценных камней и журнал Яраша.

Развитие событий

Хоть это и не приветствуется, персонажи могут отступить и вернуться на верхний этаж после отдыха; слаады не последуют за ними вниз. Помните, что заклинание жреца малое восстановление излечивает даже магические болезни, как и наложение рук паладина и может убрать из организма яйцо, введенное слаадами. Шаман людоящеров также имеет доступ к заклинаниям друида третьего уровня и ниже.

Начисление очков опыта

Если персонажи раздобыли журнал Яраша, начислите каждому персонажу по 500 очков опыта. В дополнение к этому, если персонажи успешно закрыли портал и уничтожили источник порчи, то начислите каждому игроку по 1000 очков опыта.

Сокровища

Сундук под кроватью содержит драгоценные камни на сумму 100 зм и журнал Яраша. Если персонажи договорились я людоящерами и спасли троих членом племени прикованных к порталу и мехам, то шаман (или королева если она жива) одаривает их драгоценными камнями на сумму 1000 зм.

Завершение

Путешествие героев обратно назад происходит без происшествий. Вокруг все еще видно следы порчи, но природа восстановится со временем.

Если персонажей привез Сел, то он передвинул свою лодку вверх по течению в местечко повыше и ожидает условного сигнала (ему заплатили, и он ждет три дня, дольше тут находится опасно учитывая дикую природу). Если его лодка была уничтожена, то он спускается вниз по реке, чтобы одолжить лодку у друга. Если герои прибыли на лодке с веслами, то они могут доплыть обратно к поместью и поскакать оттуда в город.

Если персонажи добыли журнал Яраша, то Лорд Мудрец приходит в восторг. Так же он в любом случае доволен, если героям удалось найти и уничтожить источник заражения.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Стая пираний	200
Гигантский осьминог	200
Кабан	50
Пёс смерти	200
Разведчик	100
Ветеран	700
Гладиатор	1800
Крылатый кобольд	50
Эльф друид	450
Шпион	200
Привидение	1100
Полтергейст	450
Ползающая рука	10
Скелет	50
Скелет минотавра	450
Золотистый студень	450
Упырь	200
Молодой пурпурный червь	1800
Кобольд	25
Драконорожденный головорез	100
Маг	2300
Тифлинг разведчик	100
Слаад головастик	25
Галеб дур	2300
Химера	2300
Стражник	25
Летающий меч	50
Бронированный ужас	1100
Оживленный доспех	200
Сахуагин (мутировавший людоящер)	100
Сахуагин барон (мутировавшая королева людоящеров)	1800
Сахуагин жрица (мутировавший людоящер шаман)	450
Красный слаад	1800
Синий слаад	2900

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Избежать ловушки с лезвием	150
Обезвредить ловушку с лезвием	150
Избежать или обезвредить ловушку с молнией	150
Получить лабораторные записи Роррета	150
Освободить привидение из лабиринта	500
Получить дневник Яраша	500
Остановить источник заражения хаосом	1000

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **6000 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **10 000 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Область лабиринта 1	100
Область лабиринта 2	200
Область лабиринта 3	200
Область лабиринта 4	200
Область лабиринта 5	200
Область лабиринта 8	200
Кошель с золотом Роррета	200
Сундук Яраша	100
Вознаграждение/сокровища ящеролюдов	1000
Вознаграждение Лорда Мудреца	200

Рог взрывов

Волшебный предмет, редкий

Рог выполнен из полированной латуни с гравировкой на Гномьем языке. Гравировка рассказывает историю могучего гномьего короля, который одержал победу над большим племенем кобольдов. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Зелье лечения

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге Игрока*.

Флакон кислоты

Описание этого предмета можно найти в *Книге Игрока*.

Книга заклинаний

Книга заклинаний драконорожденного мага может быть переписана в книгу заклинаний персонажа по правилам, описанным в *Книге Игрока*.

- 1 ур: обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит
- 2 ур: невидимость, отражения
- 3 ур: ускорение, огненный шар, полёт
- 4 ур: Эвардовы чёрные щупальца, превращение
- 5 ур: конус холода, длань Бигби

Книга заклинаний Роррета

Книга заклинаний Роррета может быть переписана в книгу заклинаний персонажа по правилам, описанным в *Книге Игрока*.

- 1 ур: псевдожизнь, доспехи мага, волшебная стрела, щит [false life, mage armor, magic missile, shield]
- 2 ур: невидимость, туманный шаг, паутина [invisibility, misty step, web]
- 3 ур: восставший труп, огненный шар, снять проклятья [animate dead, fireball, remove curse]
- 4 ур: град, каменная кожа [ice storm, stoneskin]
- 5 ур: облако смерти, удержание чудовища [cloudkill, hold monster]

Свиток заклинания: Рассеивание магии [DISPEL MAGIC]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание Рассеивание магии. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Свиток заклинания: Газообразная форма [GASEOUS FORM]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание Газообразная форма. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Каждый лист записей персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому он достанется.

Слава

Все представители фракций зарабатывают одно очко славы за участие в этом приключении.

Персонажи из Жентарима 2го ранга (Волки) или выше, которые выполняют особую миссию зарабатывают **одно дополнительное очко славы** и должны **отметить завершение этой спец.мисии** в своём журнале приключений [adventure logsheet].

Время простоя

Каждый персонаж получает двадцать дней простоя по завершении этого приключения.

Награда Мастера

Вы получаете 800 опыта и двадцать дней простоя за каждую проведенную сессию этого приключения.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Оживлённый доспех

Средняя конструкция, неопределённый

Класс защиты 18 (естественный доспех)
Хиты 33 (6к8+6)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	11(+0)	13(+1)	1(-5)	3(-4)	1(-5)

Иммунитет к урону яд, психический
Иммунитет к состояниям ослепление, очарование, глухота, истощение, страх, паралич, окаменение, отравление
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого предела), пассивное. Восприятие 6
Языки -
Опасность 1 (200 опыта)

Восприимчивость к Антимагии. Доспех небоеспособен пока находится в области поля антимагии. Если его подвергнуть заклинанию Развеять Магию, доспех должен будет преуспеть в спасброске Телосложения против Сл спасбросков заклинаний сотворившего заклинание или потерять сознание на 1 минуту.

Ложная Внешность. Пока доспех не двигается, его невозможно отличить от обычного комплекта доспехов.

Действия

Мультиатака. Доспех совершает две атаки ближнего боя.

Удар. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Синий Слаад

Большая аберрация, хаотично нейтральный

Класс доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 123 (13к10+52)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	15(+2)	18(+4)	7(-2)	7(-2)	9(-1)

Навыки Восприятие +1
Сопротивление к урону кислота, холод, огонь, электричество, звук
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Слаад, телепатия 60 фт.
Опасность 7 (2900 опыта)

Сопротивление магии. Слаад получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восполняет 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад проводит три атаки: одну - укусом и две - когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 12 (2к6+5).

Когти. *Рукопашная атака оружием*: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 12 (2к6+5). Если целью был гуманоид, он должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или заразится болезнью, называемой хаософагия. Пока цель заражена, она не может восстанавливать хиты, а максимум его хитов падает на 10 (3к6) хитов каждые 24 часа. Если болезнь понижает хиты цели ниже 0, цель немедленно превращается в красного слаада или, если у неё была способность колдовать заклинания хотя бы 3го уровня, в зелёного слаада. Лишь заклинание Исполнение желаний может обратить трансформацию.

Кабан

Средний зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	11(+0)	12(+1)	2(-4)	9(-1)	5(-3)

Чувства пассивное Восприятие 9
Языки -
Опасность 1/4 (50 опыта)

Атака в броске. Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, непосредственно перед попаданием по нему атакой клыком, цель получает дополнительный рубящий урон 3 (1к6) и должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый *(перезаряжается после того как кабан оканчивает короткий или длительный отдых)*. Если кабан получает урон, который опускает его хиты до 0, этот урон был меньше 7, и не был вызван критическим попаданием, то хиты опускаются только до 1.

Действия

Клык. *Рукопашная атака оружием*: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 4 (1к6+1).

Химера

Большой монстр, хаотично злой

Класс доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 114 (12к10+48)
Скорость 30 фт., полёт 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	11(+0)	19(+4)	3(-4)	14(+2)	10(+0)

Навыки Восприятие +8
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 18
Языки понимает Драконий, но не может говорить
Опасность 6 (2300 опыта)

Действия

Мультиатака. Химера проводит три атаки: одну - укусом, одну - рогами и одну - когтями. Если оружие дыхания доступно, она может воспользоваться им, вместо атаки рогами или укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4).

Рога. *Рукопашная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 10 (1к12+4).

Когти. *Рукопашная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 11 (2к6+4).

Оружие дыхания *(Перезарядка 5-6)*. Драконья голова выдыхает 15-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, или получить урон огнём 31 (7к8). При успехе в спасброске существо получает только половину этого урона.

Ползающая рука

Крошечная нежить, нейтрально-злой

Класс защиты 12
Хиты 2 (1к4)
Скорость 20 фт., взбирание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	14(+2)	11(+0)	5(-3)	10(+0)	4(-3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление
Чувства слепое зрение 30 фт. (слепа вне этого диапазона), пассивное Восприятие 10
Языки Понимает Общий, но не может говорить
Опасность 0 (10 опыта)

Иммунитет к изгнанию. Рука иммунна к эффектам, изгоняющим нежить.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием*: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий или рубящий (по выбору руки) урон 3 (1к4+1).

Пёс смерти

Средний монстр, нейтрально-злое

Класс доспеха 12
Хиты 39 (6к8+12)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	14(+2)	3(-4)	13(+1)	6(-2)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4
Чувства Тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15
Языки -
Опасность 1 (200 опыта)

Двухголовый. Пёс получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) и на спасброски против того, чтобы быть ослеплённым, очарованным, оглохшим, испуганным, ошеломлённым или бессознательным.

Действия

Мультиатака. Пёс совершает две атаки укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2). Если цель существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 против болезни или стать отравленным пока болезнь не будет вылечена. Каждые 24 часа, пока оно болеет, существо должно проходить спасбросок снова, снижая свои максимальные хиты на 5 (1к10) при провале. Существо умирает если его максимальные хиты падают до 0.

Драконорожденный Головорез

Средний гуманоид (драконорожденный), нейтрально-злой

Класс защиты 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	11(+0)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	11(+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием*: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

Оружие дыхания. Каждое существо в 30 футовой в длину и 5 футов ширину линии должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12. При провале спасброска существо получает урон электричеством 7 (2к6). При успехе спасброска, оно получает лишь половину этого урона. После этого оружие дыхания не может быть использовано пока не будет совершён короткий или длительный отдых.

Эльф друид

Средний гуманоид (эльф), нейтральный

Класс доспеха 11 (16 с дубовой корой)
Хиты 27 (5к8+5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	12(+1)	13(+1)	12(+1)	15(+2)	11(+0)

Навыки Медицина +4, Природа +3, Восприятие +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Друидов, Эльфийский
Опасность 2 (450 опыта)

Наследие фей. Друид получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплён.

Колдовство. Друид является заклинателем 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Он обладает следующими заготовленными заклинаниями друида:

Заговоры *(по желанию)*: *искусство друидов, сотворение пламени, дубинка* [druidcraft, produce flame, shillelagh]
1го уровня *(4 ячейки)*: *опутывание, скороход, разговор с животными, волна грома* [entangle, longstrider, speak with animals, thunderwave]
2го уровня *(3 ячейки)*: *лунный луч, дубовая кора* [moonbeam, barkskin]

Действия

Посох. *Рукопашная атака оружием*: +2 к попаданию (+4 с заклинанием дубинка), досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 3 (1к6) или дробящий урон 4 (1к8), если используется двумя руками или с заклинанием дубинка.

Летающий меч

Маленькая конструкция, без мировоззрения

Класс защиты 17 (природный доспех)
Хиты 17 (5к6)
Скорость 0 фт., полёт 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	15(+2)	11(+0)	1(-5)	5(-3)	1(-5)

Спасброски Лов +4
Иммунитет к урону ядом, психический
Иммунитет к состояниям ослеплён, очарован, оглушён, испуган, парализован, окаменел, отравлен
Чувства слепое видение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 7
Языки -
Опасность 1/4 (50 опыта)

Восприимчивость к Антимагии. Меч становится недееспособным пока находится в поле антимагии. Если он станет целью рассеивания магии, меч должен преуспеть в спасброске Телосложения против сложности спасброска от заклинаний накладывающего рассеивание или потерять сознание на 1 минуту.

Ложная внешность. Пока меч остаётся неподвижным и не летает, его невозможно отличить от обычного меча.

Действия

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием*: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 5 (1к8+1).

Галеб Дур

Средняя элементаль, нейтральная

Класс защиты 16 (природный доспех)
Хиты 85 (9к8+45)
Скорость 15 фт. (30 фт. когда катится, 60 фт. когда катится под уклон)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	14(+2)	20(+5)	11(+0)	12(+1)	11(+0)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий от не магического оружия
Иммунитет к урону ядом
Иммунитет к состояниям истощён, парализован, окаменел, отравлен
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство дрожи 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Терран
Опасность 6 (2300 опыта)

Ложная внешность. Пока галеб дур остаётся неподвижным, его невозможно отличить от обычного валуна.

Накат. Если галеб дур прокатывается хотя бы 20 футов по прямой к цели и в тот же ход попадает атакой ударом, цель получает дополнительный дробящий урон 7 (2к6). Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 16 или будет сбито с ног.

Действия

Удар. *Рукопашная атака оружием*: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 12 (2к6+5).

Оживление булыжников *(1/день)*. Галеб дур магически оживляет до двух булыжников, которые может видеть в пределах 60 футов от себя. Булыжники используют статистику галеб дура, за исключением того, что у них Интеллект 1 и Харизма 1, их нельзя очаровать или испугать и у них отсутствует это действие. Булыжники остаются оживлёнными пока галеб дур поддерживает концентрацию, до 1 минуты (как будто концентрируется на заклинании).

Гигантский осьминог

Большой зверь, без мировоззрения

Класс защиты 11
Хиты 52 (8к10+8)
Скорость 10 фт., плавание 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	13(+1)	13(+1)	4(-3)	10(+0)	4(-3)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки -
Опасность 1 (200 опыта)

Задержка дыхания. Осьминог может задерживать дыхание до 1 часа, пока находится вне воды.

Подводный камуфляж. Осьминог получает преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), пока находится под водой.

Дыхание под водой. Осьминог может дышать только под водой.

Действия

Щупальца. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: 10 (2к6+3) дробящего урона. Если целью является существо, оно считается схваченным (сложность побега 16). Пока оно схвачено, цель считается опутанной, а осьминог не может использовать свои щупальца на другие цели.

Чернильное облако *(Перезарядка после короткого или длительного отдыха)*. Облако чернил распространяется в 20-футовом радиусе от осьминога, если он находится под водой. Область считается сильно скрытой [heavily obscured] на 1 минуту, но сильное течение может рассеять чернила. После выпускания чернил, осьминог может использовать действие Рывок, как бонусное действие.

Привидение

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс доспеха 11
Хиты 45 (10к8)
Скорость 0 фт., полёт 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	13(+1)	10(+0)	10(+0)	12(+1)	17(+3)

Сопротивление урону кислота, огонь, электричество, звук; дробящее, колющее, режущее от не магических атак
Иммунитет к урону холод, некротический, яд
Иммунитет к состояниям очарован, истощение, испуганный, схваченный, парализован, окаменел, отравлен, сбит с ног, опутан
Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Общий
Опасность 4 (1100 опыта)

Взгляд в Эфир. Привидение может видеть на 60 футов в Эфирном Плане, когда находится на Материальном Плане, и наоборот.

Бестелесное передвижение. Привидение может проходить сквозь других существ и объекты, как будто они сложнопроходимая местность. Оно получает урон силой 5 (1к10) если заканчивает свой ход внутри объекта.

Действия

Иссушающее прикосновение. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: некротический урон 17 (4к6+3).

Эфирность. Привидение может переходить на Эфирный План из Материального, и наоборот. Оно видимо на Материальном Плане пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, но оно не может никак взаимодействовать с чем-либо на другом плане.

Ужасающий Лик. Каждое существо, не являющееся нежитью, в пределах 60 футов от привидения, которое его видит должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13 или быть испуганным на 1 минуту. Если спасбросок проваливается на 5 или более, цель также стареет на 1к4 х 10 лет. Испуганное существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, выходя из состояния испуганный при успехе. Если спасбросок цели успешен или этот эффект закончился для неё, то цель получает иммунитет от Ужасающего Лика привидения на следующие 24 часа. Эффект старения может быть повёрнут вспять с помощью заклинания Высшее восстановление, но только в течение 24 часов после наложения эффекта.

Одержимость *(перезарядка 6)*. Один гуманоид в пределах 5 футов, которого видит привидение, должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 13 или стать одержимым привидением. Привидение при этом исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над собственным телом. Привидение теперь контролирует тело, но не отбирает у жертвы способность ощущать своё окружение. Привидение не может быть целью атаки, заклинания или других эффектов, кроме эффектов, изгоняющих нежить. Оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость и Харизму, иммунитет к очарованию и испугу. Во всём прочем, оно использует статистику одержимой цели, но не получает доступа к её знаниям, классовым чертам или навыкам. Одержимость длится, пока хиты тела не упадут до 0. Привидение заканчивает эффект бонусным действием, или оно изгнано или принуждается покинуть тело эффектами вроде заклинания «Рассеивание добра и зла». Когда одержимость заканчивается, привидение появляется вновь в незанятой клетке в 5 футах от тела. Цель получает иммунитет от Одержимости привидения на 24 часа если преуспела в спасброске Харизмы или после окончания эффекта одержимости.

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	15(+2)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	6(-2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Всеобщий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 9 (2к6+2).

Когти. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4+2). Если цель - это существо, отличное от эльфа и нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

Гладиатор

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 16 (клёпанный кожаный доспех)
Хиты 112 (15к8+45)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	16(+3)	10(+0)	12(+1)	15(+2)

Спасброски Сил +7, Лов +5, Тел +6
Навыки Атлетика +10, Запугивание +5
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки любой один (обычно Всеобщий)
Опасность 5 (1800 опыта)

Смельчак. Гладиатор с преимуществом проходит спасброски против того, чтобы стать испуганным.

Громила. Рукопашное оружие наносит одну дополнительную кость урона, когда гладиатор попадает им (включено в статистику атаки).

Действия

Мультиатака. Гладиатор совершает три рукопашных или две дальнобойных атаки.

Копьё. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4) или колющий урон 13 (2к8+4), если используется двумя руками.

Удар щитом. *Рукопашная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 9 (2к4+4). Если цель - существо Среднего или меньшего размера, оно должно преуспеть с спасброске Силы Сл 15 или быть сбитым с ног.

Реакции

Парирование. Гладиатор добавляет 3 к своему КЗ против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Чтобы иметь возможность применить эту способность, гладиатор должен видеть атакующего и держать в руке оружие.

Стражник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. *Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием*: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6+1).

Бронированный ужас

Средняя конструкция, нейтральный

Класс защиты 20 (латы, щит)
Хиты 60 (8к8+24)
Скорость 30 фт., полёт 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	16(+3)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Навыки Восприятие +4
Сопротивление к урону дробящее, колющее, режущее от атак не магическим и не адамантиновым оружием
Иммунитет к урону сила, некротический, яд
Иммунитет к состояниям ослеплён, очарован, оглушён, испуганный, парализован, окаменел, отравлен, ошеломлён
Чувства слепое видение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 12
Языки понимает все языки своего создателя, но не может говорить.
Опасность 4 (1100 опыта)

Сопротивление магии. Бронированный ужас получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Иммунитет к заклинаниям. Бронированный ужас обладает иммунитетом к трём заклинаниям по выбору его создателя. Обычно, в них входят огненный шар, раскалённый металл и молния.

Действия

Мультиатака. Бронированный ужас проводит две атаки длинным мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (1к8+4) или 9 (1к10+4), если используется в двух руках.

Кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 12
Хиты 5 (2к6-2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Общий, Драконий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Кинжал. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Праща. *Дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к4+2).

Драконорожденный маг

Средний гуманоид (драконорожденный), законопослушно злой

Класс доспеха 12 (15 с доспехами мага)
Хиты 40 (9к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4
Навыки Магия +6, История +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Драконий, Эльфийский, Инфернальный
Опасность 6 (2300 опыта)

Колдовство. Маг является заклинателем 9го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Маг обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

3аговоры *(по желанию)*: *огненный заряд, свет, волшебная рука, фокусы* [fire bolt, light, mage hand, prestidigitation]
1го уровня *(4 ячейки)*: *обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит* [detect magic, mage armor, magic missile, shield]
2го уровня *(3 ячейки)*: *туманный шаг, внушение* [misty step, suggestion]
3го уровня *(3 ячейки)*: *контрзаклинание, огненный шар, полёт* [counterspell, fireball, fly]
4го уровня *(3 ячейки)*: *высшая невидимость, град* [greater invisibility, ice storm]
5го уровня *(1 ячейки)*: *конус холода* [cone of cold]

Действия

Кинжал. *Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Оружие дыхания. Каждое существо в 30 футовой в длину и 5 футов ширину линии должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12. При провале спасброска существо получает урон электричеством 7 (2к6). При успехе спасброска, оно получает лишь половину этого урона. После этого оружие дыхания не может быть использовано пока не будет совершён короткий или длительный отдых.

Скелет минотавра

Большая нежить, законопослушно злой

Класс доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 67 (9к10+18)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	11(+0)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

Уязвимость к урону дробящее
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки понимает язык Бездны, но не может говорить
Опасность 2 (450 опыта)

Рывок. Если скелет проходит по крайней мере 10 футов по прямой до цели и потом попадает по ней атакой Рогами в тот же ход, то цель получает дополнительно колющий урон 9 (2к8). Если цель является существом, оно должно пройти проверку Силы Сл 14 или оно отталкивается на 10 футов и падает с ног.

Действия

Секира. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 17 (2к12+4).

Рога. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 13 (2к8+4).

Золотистый студень

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 8
Хиты 45 (6к10+12)
Скорость 10 фт., взбирание 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	6(-2)	14(+2)	2(-4)	6(-2)	1(-5)

Сопротивление к урону кислотой
Иммунитет к урону электричество, рубящее
Иммунитет к состояниям ослепление, очарование, оглушение, истощение, страх, сбитый с ног
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого расстояния), пассивное Восприятие 8
Языки –
Опасность 1/2 (100 опыта)

Бесформенность. Слизь может проходить через щели шириной 1 дюйм без протискивания.

Паучье лазанье. Слизь может карабкаться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить какие-то проверки.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 9 (2к6+2) и урон кислотой 3 (1к6).

Реакции

Деление. Когда слизь Среднего или более размеров подвергается электрическому или рубящему урону, она разделяется на две новых слизи, если у неё есть хотя бы 10 хитов. Каждая новая слизь обладает половиной хитов прежней слизи, округляя вниз. Новые слизи на один размер меньше прежней слизи.

Полтергейст (Вариант Спектра)

Средняя нежить, хаотично-злое

Класс защиты 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 0 фт., полёт 50 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1(-5)	14(+2)	11(+0)	10(+0)	10(+0)	11(+0)

Сопротивление урону кислота, холод, огонь, электричество, звук; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия
Иммунитет к урону яд, психический
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, схваченный, паралич, окаменение, отравление, сбитый с ног, опутанный, без сознания
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 2 (450 опыта)

Бестелесное передвижение. Спектр может проходить сквозь других существ и объекты как будто они – сложно-проходимая местность. Он получает 5 (1к10) урона силой если заканчивает свой ход внутри объекта.

Невидимость. Полтергейст невидимый.

Чувствительность к солнечном свету. Находясь на солнечном свету, спектр получает помеху на броски атак и на проверки Мудрости (Восприятия) основанные на зрении.

Действия

Удар силой. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон силовым полем 10 (3к6).

Телекинетический выпад. Полтергейст выбирает целью существо или незакреплённый предмет в пределах 30 футов от него. Существо должно быть не более Среднего, чтобы на него действовала эта магия, а объект не должен весить более 150 фунтов.

Если цель - существо, полтергейст проходит проверку Харизмы против проверки Силы цели. Если полтергейст выигрывает состязание, он швыряет цель на расстояние до 30 футов в любом направление (включая и вверх). Если цель влетает в твёрдую поверхность или тяжёлый объект, она получает 1к6 урона за каждые 10 футов передвижения.

Если цель - предмет, который никто не носит и не держит в руках, полтергейст швыряет цель на расстояние до 30 футов в любом направлении. Полтергейст может использовать предметы как дальнобойное оружие, атакуя одно существо по пути объекта (+4 к попаданию), нанося дробящий урон 5 (2к4) при попадании.

Красный Слаад

Большая аберрация, хаотично нейтральный

Класс доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 93 (11к10+33)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	16(+3)	6(-2)	6(-2)	7(-2)

Навыки Восприятие +1
Сопротивление к урону кислота, холод, огонь, электричество, звук
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Слаад, телепатия 60 фт.
Опасность 5 (1800 опыта)

Сопротивление магии. Слаад получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восполняет 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад проводит три атаки: одну - укусом и две - когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 8 (2к4+3).

Когти. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (1к8+3). Если целью был гуманоид, он должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14 или заразится болезнью - минускульными яйцом слаада.

Гуманоид-носитель может одновременно вынашивать только одно яйцо слаада. За три месяца, яйцо перемещается в полость в груди и развивается там, формируя головастика слаада. За 24 часа до рождения, носитель начинает чувствовать себя нездорово, его скорость уменьшается вдвое и он получает помеху на спасброски, атаки и проверки характеристик. Рождаясь, в течение 1 раунда головастик прогрызает себе путь наружу через жизненноважные органы и грудь носителя, убивая того в процессе. Если болезнь вылечить до рождения головастика, не рождённый слаад будет уничтожается.

Роррет, красный волшебник (маг)

Средний гуманоид (человек), нейтрально злой

Класс доспеха 12 (15 с доспехами мага)
Хиты 40 (9к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4
Навыки Магия +6, История +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Драконий, Дварфийсикй, Эльфийский
Опасность 6 (2300 опыта)

Колдовство. Маг является заклинателем 9го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Маг обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры *(по желанию):* *огненный заряд, свет, электрошок, фокусы* [fire bolt, light, prestidigitation, shocking grasp]
1го уровня *(4 ячейки):* *псевдожизнь, доспехи мага, волшебная стрела, щит* [false life, mage armor, magic missile, shield]
2го уровня *(3 ячейки)*: *туманный шаг, невидимость, паутина* [invisibility, misty step, web]
3го уровня *(3 ячейки)*: *восставший труп, огненный шар, полёт* [animate dead, fireball, fly]
4го уровня *(3 ячейки)*: *каменная кожа, град* [ice storm, stoneskin]
5го уровня *(1 ячейки)*: *конус холода* [cone of cold]

Действия

Кинжал. *Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Сахуагин (мутировавший людоящер)

Средний гуманоид (сахуагин), законопослушно злой

Класс доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 22 (4к8+4)
Скорость 30фт., плавание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	11(+0)	12(+1)	12(+1)	13(+1)	9(-1)

Навыки Восприятие +5
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15
Языки Сахуагин
Опасность 1/2 (100 опыта)

Кровожадная ярость. Сахуагин получает преимущества на рукопашные атаки по существам с неполными хитами.

Полу-амфибия. Сахуагин может дышать как воздухом, так и в воде, но ему необходимо нырять хотябы раз в 4 часа, чтобы избежать удушья.

Акулья телепатия. Сахуагин может ограниченной телепатией магически приказывать любой акуле в пределах 120 футов от него.

Действия

Мультиатака. Сахуагин проводит две рукопашных атаки: одну - укусом и одну - когтями или копьём.

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 3 (1к4+1).

Когти. *Рукопашная атака оружием*: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 3 (1к4+1).

Копьё. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием*: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6+1) или 5 (1к8+1), если использовать копьё двумя руками.

Сахуагин барон (мутировавшая королева людоящеров)

Средний гуманоид (сахуагин), законопослушно злой

Класс доспеха 16 (кираса)
Хиты 76 (9к10+27)
Скорость 30фт., плавание 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	15(+2)	16(+3)	14(+2)	13(+1)	17(+3)

Спасброски Лов +5, Тел +6, Инт +5, Мдр +4
Навыки Восприятие +7
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17
Языки Сахуагин
Опасность 5 (1800 опыта)

Кровожадная ярость. Сахуагин получает преимущества на рукопашные атаки по существам с неполными хитами.

Полу-амфибия. Сахуагин может дышать как воздухом, так и в воде, но ему необходимо нырять хотябы раз в 4 часа, чтобы избежать удушья.

Акулья телепатия. Сахуагин может ограниченной телепатией магически приказывать любой акуле в пределах 120 футов от него.

Действия

Мультиатака. Сахуагин проводит три рукопашных атаки: одну - укусом и две - когтями или трезубцем.

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 9 (2к4+4).

Когти. *Рукопашная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 11 (2к6+4).

Трезубец. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4) или 13 (2к8+4), если использовать трезубец двумя руками.

Сахуагин жрица (мутировавший людоящер шаман)

Средний гуманоид (сахуагин), законопослушно злой

Класс доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 33 (6к8+6)
Скорость 30фт., плавание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	11(+0)	12(+1)	12(+1)	14(+2)	13(+1)

Навыки Восприятие +6
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16
Языки Сахуагин
Опасность 2 (450 опыта)

Кровожадная ярость. Сахуагин получает преимущества на рукопашные атаки по существам с неполными хитами.

Полу-амфибия. Сахуагин может дышать как воздухом, так и в воде, но ему необходимо нырять хотябы раз в 4 часа, чтобы избежать удушья.

Акулья телепатия. Сахуагин может ограниченной телепатией магически приказывать любой акуле в пределах 120 футов от него.

Колдовство. Сахуагин является заклинателем 6го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Сахуагин обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры *(по желанию):* *указание, чудотворство* [guidance, thaumaturgy]
1го уровня *(4 ячейки):* *благословение, обнаружение магии, направленный снаряд* [bless, detect magic, guiding bolt]
2го уровня *(3 ячейки):* *удержание личности, божественное оружие* (трезубец) [hold person, spiritual weapon (trident)]
3го уровня *(3 ячейки):* *множественное лечащее слово, языки* [mass healing word, tongues]

Действия

Мультиатака. Сахуагин проводит две рукопашных атаки: одну - укусом и одну - когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 3 (1к4+1).

Когти. *Рукопашная атака оружием*: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 3 (1к4+1).

Разведчик*

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 13 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8+3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	11(+0)

Навыки Природа +4, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и зрение. Разведчик получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на слух и зрение.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашных или две дальнобойных атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

Длинный Лук. *Дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8+2) колющего урона.

***** Некоторые разведчики в этом приключении являются тифлингами и обладают следующими чертами и действиями.

Сопротивление у урону огнём.

Дьявольское наследие. Разведчик владеет заговором чудотворство.

Адское возмездие *(1/день)*. Один раз в день, разведчик может активировать адское возмездие как заклинание 2 уровня.

Скелет

Средняя нежить, законопослушно-злой

Класс защиты 13 (остатки доспеха)
Хиты 13 (2к8+4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

Уязвимость к урону дробящее
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Слаад Головастик

Крошечная аберрация, хаотично нейтральный

Класс доспеха 12
Хиты 10 (4к4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	10(+0)	3(-4)	5(-3)	3(-4)

Навыки Скрытность +4
Сопротивление к урону кислота, холод, огонь, электричество, звук
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 7
Языки понимает Слаад, но не может говорить
Опасность 1/8 (25 опыта)

Сопротивление магии. Слаад получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Шпион*

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 12
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	15(+2)	10(+0)	12(+1)	14(+2)	16(+3)

Навыки Анализ +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки два любых языка
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Отход, Рывок или Засада.

Скрытая атака *(1/ход)*. Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника шпиона, и у шпиона нет помехи к броску атаки.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+2) колющего урона.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

***** Некоторые шпионы в этом приключении являются эльфами и обладают следующей чертой.

Наследие фей. Шпион получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплён.

Стая пираний

Средняя стая из Крошечных зверей, без мировоззрения

Класс защиты 13
Хиты 28 (8к8-8)
Скорость 0 фт., плавание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	16(+3)	9(-1)	1(-5)	7(-2)	2(-4)

Сопротивление к урону дробящий, рубящий, колющий
Иммунитет к состояниям очарован, испуган, паралич, окаменение, отравление, сбитый с ног, опутанный, ошеломлён
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки -
Опасность 1 (200 опыта)

Кровожадная ярость. Стая пираний получает преимущества на рукопашные атаки по существам с неполными хитами.

Стая. Стая может находиться в одной клетке с другим существом и может проходить через любой проём, где пройдёт Крошечное существо. Стая не может восстанавливать или получать временные хиты.

Дыхание под водой. Стая может дышать только под водой.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в клетке со стаей. Попадание: колющий урон 14 (4к6) или 7 (2к6), если у стаи половина или менее хитов.

Ветеран*

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 17 (наборной доспех)
Хиты 58 (9к8+18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	14(+2)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него в руках и короткий меч, он совершает атаку и им.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 7 (1к8+3) или 8 (1к10+3), если использовать меч двумя руками.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием*: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

***** Некоторые ветераны в этом приключении являются эльфами и обладают следующей чертой.

Наследие фей. Ветеран получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплён.

Крылатый кобольд (Урд)

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 13
Хиты 7 (3к6 – 3)
Скорость 30 фт., полёт 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	16(+3)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Общий, Драконий
Опасность 1/4 (50 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от цели атаки и дееспособен.

Действия

Кинжал. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3).

Сброшенный камень. *Дальнобойная атака оружием*: +5 к попаданию, одна цель ровно под кобольдом. Попадание: дробящий урон 6 (1к6+3).

Молодой пурпурный червь

Большой монстр, без мировоззрения

Класс доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 93 (11к10+33)
Скорость 30 фт., рытьё 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	17(+3)	3(-4)	10(+0)	4(-3)

Иммунитет к урону холодом, огнём
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство дрожи 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки -
Опасность 5 (1800 опыта)

Проходчик. Червь может рыть тоннель сквозь твёрдый камень передвигаясь с половинной скоростью рытья и оставляя за собой 5-футовый тоннель.

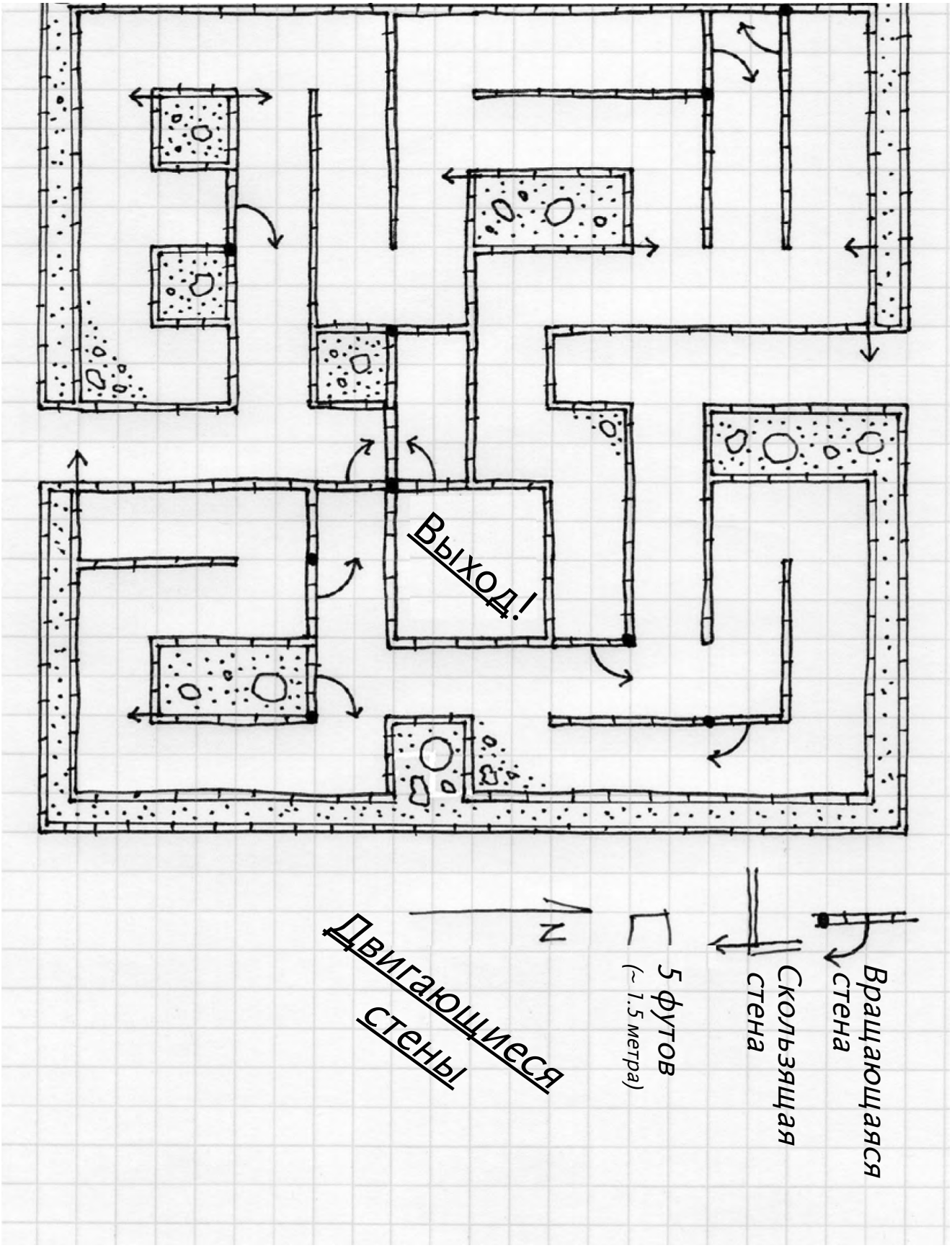
Действия

Мультиатака. Червь совершает две атаки: одну укусом и одну - жалом.

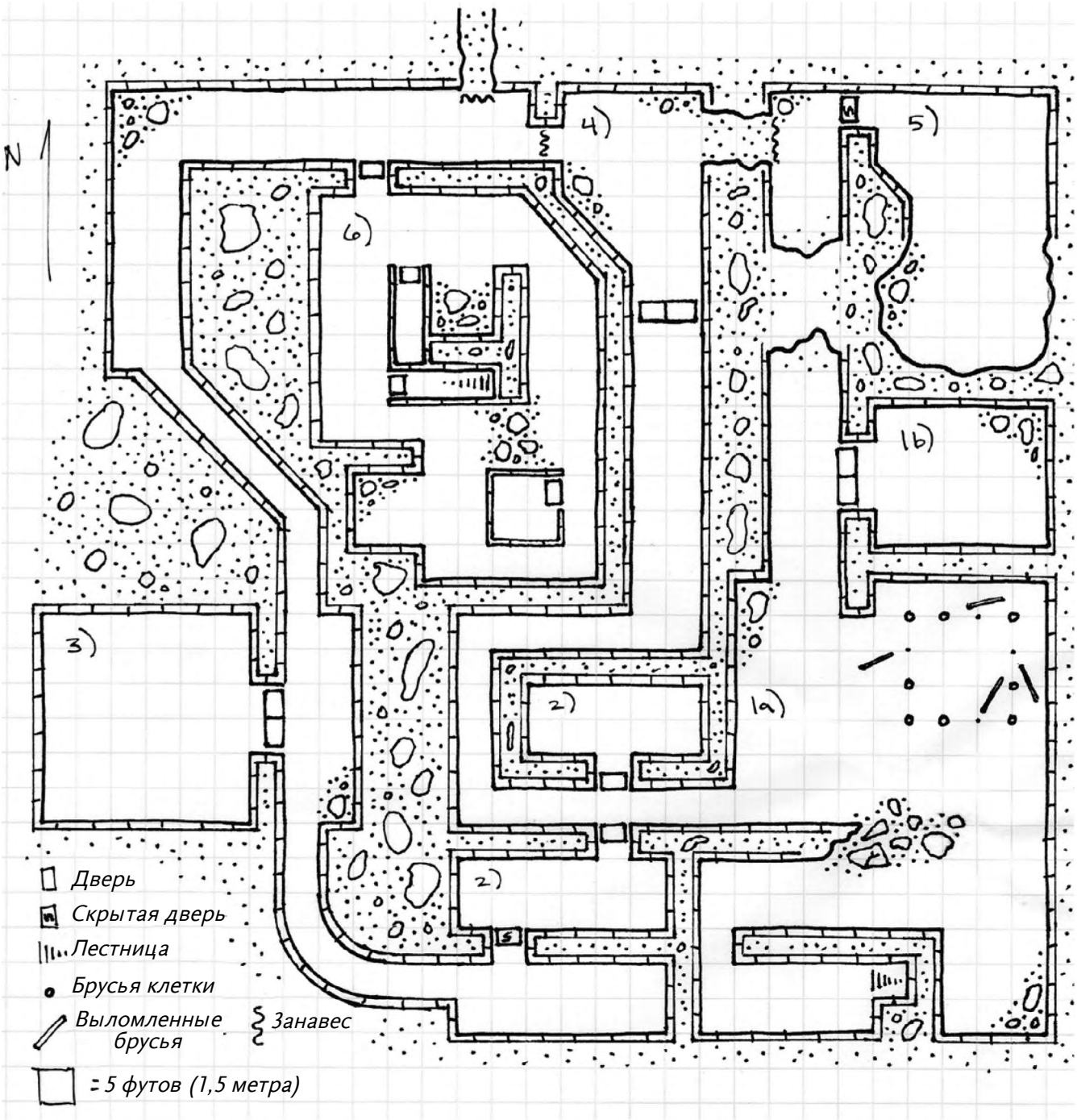
Укус. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 20 (3к10+4).

Хвостовое жало. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4).

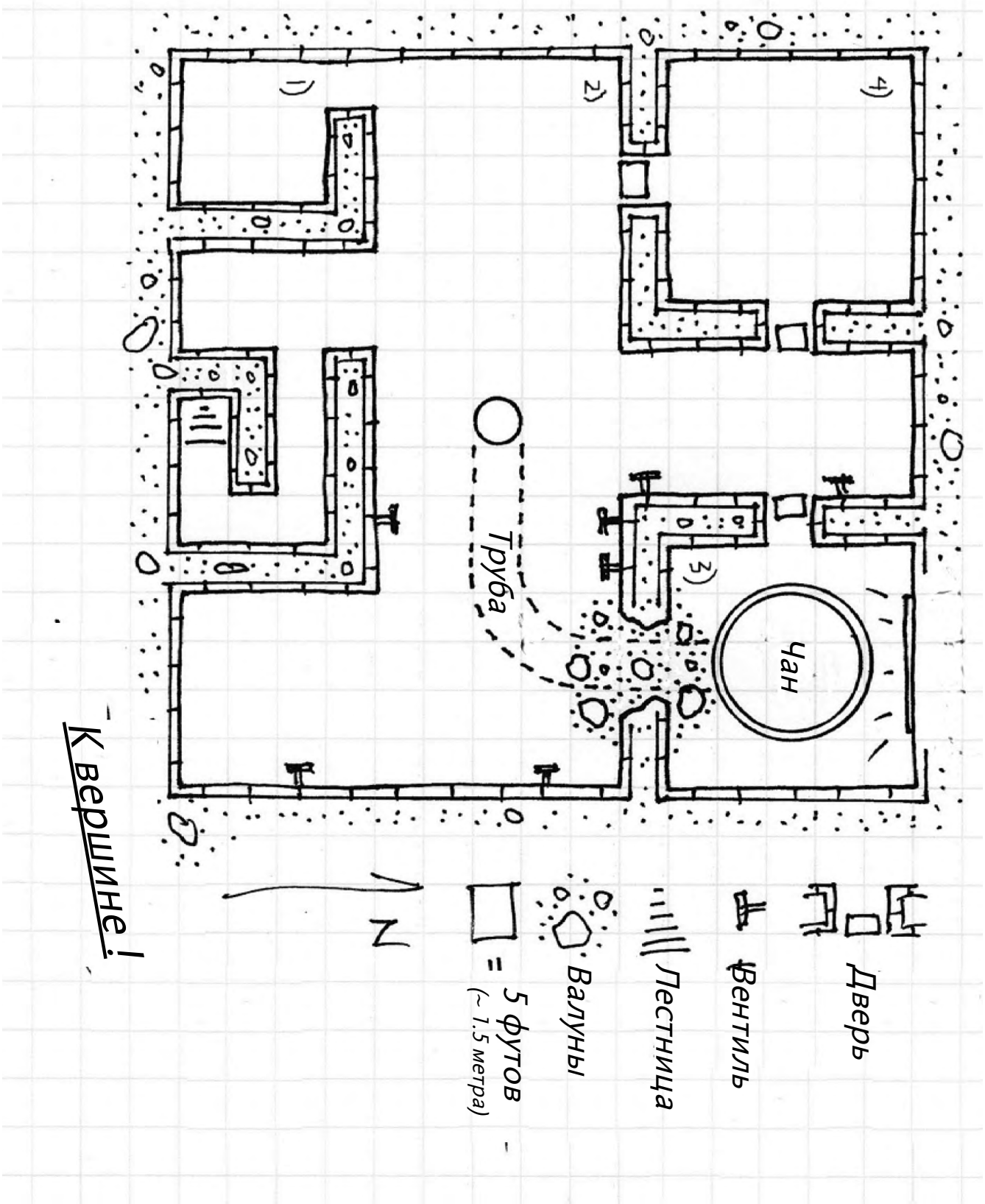
Приложение: Карта 1: Двигающиеся стены



Приложение: Карта 2: Второй уровень



Приложение: Карта 3: К вершине



Налетчики сумеречных топей

В Сумеречных Топях были обнаружены сокровища черного дракона и там есть тайны, которые интересуют фракции. Дракон мародерствует по деревням и сокровища остались без охраны. Самое время ограбить его логово! Приключение для персонажей с 5 по 10 уровень.

Код приключения: DDEX1-12

Участники проекта
Дизайн приключения: Robert Adducci
Производство и дизайн: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
Организатор игр: Chris Tulach
R&D игрового опыта: Greg Bisland
Команда Лиги Приключенцев: Greg Bisland, Chris Lindsay, Shally Mazzanoble, Chris Tulach
Администраторы Лиги Приключенцев: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Дебют: 05 февраля 2015
Публикация: 1 марта 2015

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.
©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
Переведено на Нотабеноиде http://notabenoid.org/book/61547/295034
Kitar, stivie, korfax, Gumeg, Tenkai, Xattttta, tabakow для dungeons.ru
http://dungeonsanddragons.ru/
http://vk.com/dungeons_ru

вычитка korfax, stivie
верстка sthrad

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Налетчики Сумеречных Топей», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 5-10-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей шестого уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря Забытых Королевств, возле и около Сумеречных Топей, болота к востоку от города Флан.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 6 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение,

сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО).** Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера.*

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм

Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

С тех пор, как людоящеры Сумеречных Топей [Twilight Marsh] начали грабить окрестные фермы, тащить в плен людей и подкарауливать путешественников вокруг (DDEX1-7 *Барабаны на болотах*), местный люд был на грани. Хоть группа авантюристов и помешала черному дракону Тростульграэлю (более известному как «Бархат») и спасла тех, кого взяли в плен, похоже, что все стало еще хуже. Теперь молодой черный дракон уничтожает караваны, фермы и корабли в Лунном Море в бессильной злобе на тех надоедливых героев.

Бархат недавно улетел с топей на тайную встречу в Флан, и он не вернется по крайней мере несколько дней. Топекоготь Король Ящеров (DDEX1-7 *Барабаны на болотах*) выжил и теперь командует объединенными остатками трех племен людоящеров. Король Ящеров узнал о том, что Бархат отсутствует, и видит в этом отличную возможность отомстить дракону за истребление племен людоящеров.

Топекоготь, однако, очень хитер и знает, что его клан не способен в одиночку справиться со слугами Бархата и он решает заручиться поддержкой искателей приключений.

Он отправляет посланника к местному дварфу по имени Ролк (DDEX1-7 *Барабаны на болотах*), и велит ему искать авантюристов и сказать им, что логово дракона осталось без охраны и сейчас самое время его обчистить.

Никто этого не знает, но Бархат уже приготовился к смерти. Используя черные ритуалы во тьме, он уже почти завершил большинство этапов на пути становления драколичем. Осталось только умереть.

Описание приключения

Это приключение разбито на шесть частей:

Часть 1. Персонажи узнают, что Тростульграэль улетел из своего логова и не вернется некоторое время. Некоторые фракции очень хотят завладеть сокровищами дракона и соблазн богатств скорее всего сам по себе возбудит интерес героев. Времени мало и персонажи должны спешить к логову до того, как вернется Бархат.

Часть 2. Герои должны пересечь Топи, где они встретят Топекогтя и шамана людоящеров, которые оказались в когтях ползучего холма. Персонажи могут попытаться спасти их и ящеролюды проведут их к логову дракона, а могут пройти мимо и добираться сами.

Часть 3. Дальше в болотах герои встретят одинокого гоблина, охотящегося в топях; слугу Шабаша Кровавого Корня. Одна из карг шабаша была похищена Бархатом и удерживается в заложниках, чтобы шабаш подчинялся черному дракону. Карги этим очень недовольны и с ними можно договориться.

Части 4 и 5. Персонажи добираются до логова Бархата и должны войти в него и разобраться с маленьким племенем кобольдов. Племя хитрых кобольдов оборудовало логово Бархата несколькими разнообразными ловушками; чтобы искалечить

и убить тех недотеп, кто попадет к ним в руки. Вместе с кобольдами парочка троллей патрулирует земли культа.

Часть 6. Наконец, полудракон тролль охраняет сокровища отца. Он обитает под затопленными сооружениями культа в логове Бархата, в большой сырой цистерне, наполненной зловонной водой.

Знакомые лица

Будет полезно узнать принимали ли ваши персонажи участие в DDEX1-7 *Барабаны на болотах* и/или в DDEX1-2 *Тайны Крепости Сокол* до того, как вы начнете приключение.

Персонажи, которые участвовали в DDEX1-7 *Барабаны на болотах* могут увидеть знакомые лица по ходу этого приключения; особенно, экс-авантюриста Ромсана Каала и дварфа торговца Ролка. Кроме того, Топекоготь Король Ящеров все еще действует в этой области. Некоторые персонажи возможно сражались и убили короля людоящеров, но в тайне от них, шаманы смогли спасти его от многочисленных ран, тем самым доказав, что Топекоготь это истинный король ящеров, благословленный Семуаньей, богиней людоящеров!

В DDEX1-2 *Тайны Крепости Сокол*, персонажи могли обнаружить книгу, которая называлась Культы Лунного Моря, написанную Талиоссом из Тира. Если у персонажа есть эта книга с собой, то любую проверку Интеллекта (тайного знания или Истории) относительно культов или их традиций в регионе Лунного Моря он делает с преимуществом.

В книге есть небольшая запись о культе известном как Культ Черного Быка, который когда-то занимал комплекс, который находится в Сумеречных Топях. Запись содержит карту, показывающую комплекс таким, каким он был в те годы, когда культ действовал.

Время

Время работает против авантюристов. Им нужно успеть все сделать до того, как Бархат вернется из своей экскурсии в Флан. Используйте таблицу Время до Черных Крыльев (приложение 2, ниже), чтобы следить за временем в приключении. Если персонажи делают что-то что не учтено в таблице, сами принимайте решение сколько это отняло у них времени.

Персонажи могут отдыхать, когда им угодно, но часы тикают. Если они будут прохлаждаться слишком долго, то их бой с Бархатом будет гораздо более трудным.

Зацепки приключения

Приведенные ниже зацепки для приключения используются чтобы затянуть героев в историю. Пока город привыкает к жизни под правлением Изувеченной Злобы, они могут встретиться с одним или несколькими зацепками.

Тень Смерти. Бродя по Флану, путешественники замечают огромную крылатую фигуру, летящую в сторону Крепости Вальево [Valjevo Keep]. Следующим утром проходит слух, что черный дракон приземлился у крепости прошлой ночью. Авантюристам советуют встретиться с Ролком, агентом представителей их фракций в Вельветовом Дублете [Velvet Doublet] завтра утром.

Старый Друг. Если кто-то из персонажей участвовал в событиях DDEX1-7 *Барабаны на болотах*, то он узнает о том, что Ролк в городе. Он получает письменное приглашение присоединиться к нему на завтраке в Вельветовом Дублете, сообщение обещает славу и «невероятное богатство»!

Как Вы Пожелаете Милорд. Гилфрон Милон встречается с теми персонажами, которые состоят в Альянсе Лордов, и он просит их встретиться с представителем Гильдии Торговцев; дварфом по имени Ролк. У него есть информация, которая возбудила интерес фракции. Его можно найти в Вельветовом Дублете следующим утром.

Часть 1. Неохраняемый клад

Приключение начинается в Флане.

Вельветовый дублет

Неважно по каким причинам, персонажи собираются в Вельветовом Дублете. Во время завтрака они встречаются с Ролком, дварфом продавцом, которого авантюристы, участвовавшие в DDEX1-7 *Барабаны на болотах*, могут узнать.

> Вельветовый Дублет, даже в эти тяжелые для Флана времена, это очень изысканное заведение. Зал заставленный мягкими креслами, где есть только одна вещь, которая темней и богаче чем древесина, из которой сделаны здешние столики - это вино, которое здесь подают.
>
> К несчастью, ваша трапеза была прервана. Двери распахиваются и в залу заходит дварф в опрятной хоть и пыльной одежде. Увидев вашу группу, он берет стул и подсаживается к вам.
>
> На улице колокол бьет девять раз; их звон заглушается плотным туманом, который в последнее время постоянно висит над Фланом.

Ролку очень приятно, что персонажи пришли в ответ на его просьбу. Он особенно заинтересован в уплате долге тем, кто спас его до этого. Во время завтрака, Ролк рассказывает следующее:

- Гильдия Торговцев пострадала от нескольких краж на Дороге Флана [Phlan Path]. Одну из пропаж Гильдия Торговцев очень хочет вернуть. Недавно был украден сейф с печатью Гильдии, который защищен от вскрытия магическим и обычным образом, Ролк настаивает на том, что сейф открывать нельзя, не отвечает на вопросы о его содержимом; он только говорит, что на нем символ Гильдии Торговцев - золотая монета с отчеканенным топором, молотком и кузнечными клещами.
- У него есть причины полагать, что сейф сейчас находится в логове Тростульграэля, более известного как Бархат, и он очень удачно оказался «вдали от дома». Дракон прилетел в Флан за ночь до этого - скорее всего на встречу с Ворганшараксом, ходят слухи, что он пробудет в городе несколько дней.
- Гильдия Торговцев готова оплатить услуги искателей приключений в размере 700 зм за возвращение сейфа и его содержимого.
- Для того, чтобы герои быстро добрались до Топей, Гильдия выдаст каждому по лошади или по 75 зм, чтобы оплатить другой транспорт до Топей.

Отыгрыш Ролка

Ролк это общительный дварф, чье богатство было недавно украдено. Он всерьез относится к своим обязанностям агента Гильдии Торговцев. Дракон уже стоил гильдии огромные суммы денег в виде пропавших товаров и рабочих.

Если группа соглашается на задание, то они получают следующую информацию:

- Торговцы вели переговоры с племенем людоящеров под предводительством Топекогтя, который считает себя чем-то вроде их короля. Они должны встретиться с людоящерами у Кольцевых Островов [Ringcurrent Islands], где они дадут вам информацию о логове Бархата.
- Ролк дает героям карту с указанным направлением на лагерь Топекогтя на Кольцевом Острове [Ringcurrent Islands] от Таверны на Перекрестке.
- Хозяин таверны, Ромзан Кал, может отвезти вас в топи на лодках. Конный путь до острова так же не должен занять больше 4 часов.
- Ролк, однако, не знает где точно находится логово дракона и как далеко оно от таверны.
- Дракон устроил логово в руинах старого культового комплекса под названием Зал Черного Быка.
- Время работает против вас! Ходят слухи, что Тростульграэль покинет Флан до рассвета следующего утра (не позднее чем в 5 утра) и полет до дома займет у него не больше часа. Персонажи должны выбраться из драконьего логова не позднее чем через 20 часов. Пока он говорит это героям, часы вдалеке пробивают 10 утра.

Культы лунного моря

Если у кого-то из искателей приключений есть книга Культы Лунного Моря (найденная в DDEX1-2 Тайны Крепости Сокол), то они могут прочесть запись о Культе Черного Быка; культ работорговцев, которые поклонялись демону с головой быка в области, которая теперь называется Сумеречные топи более тысячи лет назад.

Так же в книге содержится грубая карта комплекса в том виде, в каком он был тысячу лет назад. Важная информация на карте — это колодцы, которые могут позволить группе прокрасться мимо кобольдов и возможно мимо троллей если время будет на исходе.

Только те персонажи, у которых книга содержится в записях в журнале приключения, могут получить эту информацию.

Сбор информации

Если персонажи не доверяют Ролку и его намерениям, и хотят посоветоваться со своими фракциями, то они могут это сделать. Предоставьте им информацию, описанную ниже, если персонажи их разыщут. Если персонажи не думают консультироваться со своими фракциями, посоветуйте им это сделать, чтобы собрать информацию о драконе. Сбор информации займет **1 час** у группы.

Альянс Лордов. Члены фракции встречаются с Браденом Йилом (человек мужчина), слугой Дома Кадорна [House Cadorna]. Он рассказывает, что дракон мешает торговле, разбойничая по дорогам у Сумеречных Топей. В одном из своих нападений он похитил путешествующего дворянина из Мулмастера [Mulmaster] по имени Тэвиш Малаконт, человека, и никто его больше не видел. Если спросить слугу описать дворянина, то Браден почувствует себя неловко и опишет Тэвиша словом «необычный».

Жентарим. Члены фракции встречаются с загадочной Луриной Дандрэгон (женщина Чондатан). Дракон ограбил множество караванов и его слуги кобольды украли много ценных грузов. Самое важное, что они украли набор торговых карт Лунного Моря и если они в логове, то Жентарим хочет их вернуть.

Арфисты. Члены встречаются с Олисарой Лайтсонг (лунная эльфийка). Агент Арфистов по имени Улисет Фаэльграен был убит драконом во время нападения Тростульграэля на дороге в Мальваунт [Melvaunt]. Тело агента было найдено, но его личные вещи, включая книгу заклинаний и значок Арфистов, а также книга с зашифрованными сообщениями Арфистов похоже в логове дракона.

Секретные задания

При достижении Ранга 2 в своей фракции персонажам достаточно доверяют и дают секретные задания для своей фракции. В этом приключении есть два секретных задания:

Изумрудный Анклав. Серанолла Шепчущая говорит, что персонаж доказал, что он готов работать на Анклав. Разведчики Изумрудного Анклава доложили о растущем числе Блуждающих Огоньков в Суме-

речных Топях; гораздо большем, чем обычно. Наконец, Серанолла дает персонажам устройство и дает задание поймать одного или больше Блуждающих Огоньков с помощью этого устройства.

Устройство

Устройство, которое передали персонажам очень похоже на большой железный фонарь с вырезанными на нем рунами. При активации, один блуждающий огонек в радиусе 5 футов от устройства должен успешно пройти проверку спасброска Ловкости Сл 20 или его затянет в устройство. Будучи взаперти, существо может использовать действие, чтобы попытаться пройти проверку спас броска Ловкости и освободиться при успехе.

В начале каждого раунда, в котором блуждающий огонек находится в устройстве, разряды молний бьют по всем существам в радиусе 60 футов. У устройства +9 к попаданию, и оно наносит 9 (2к8) урона молнией при попадании. Существо может действием «подавить» устройство. При этом оно не бьет молниями в течение 1 раунда. Кроме того, когда персонаж подавляет устройство, любой спас бросок Ловкости существа взаперти делается с помехой. Если существо внутри проваливает три спас броска подряд, то в ближайшие 24 часа оно не может пытаться вырваться.

Орден Перчатки. Зерн Ксеркстил отмечает, что персонаж доказал, что он может работать на благо Перчатки. В хаосе восхождения Ворганшаракса к власти несколько заключенных сбежали из тюрьмы во Вратах Стоянов [Stojanow Gate]. Некоторые преступники были пойманы или убиты, но есть те, кто остался на свободе. Ходят слухи, что особенно гнусный преступник по имени Юстин Карас, убийца дроу, сбежал в Сумеречные Топи. Вы должны поймать заключенного и вернуть его в Флан для вынесения приговора. У дроу есть информация, очень важная для Ордена, и его нужно доставить в Флан живым любой ценой.

Сушей или морем

У искателей приключений есть несколько способов добраться до логова Бархата.

Сушей. Путь до Таверны на Перекрестке, которая находится на краю Сумеречных Топей, не очень долог если воспользоваться лошадьми Гильдии Торговцев. Таверна находится в 16 милях от Флана. Это 4 часа при нормальном темпе.

Персонажи могут пришпорить лошадей и добраться до таверны быстрее пройдя групповую проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 10. При успехе группа может добраться до цели на один час быстрее.

По прибытии персонажей в Таверну на Перекрестке, Ромсан Кал - хозяин таверны - приготовил две лодки с шестами для путешествия к Кольцевым Островам. Путь к островам проходит без приключений и эти 15 миль герои проплывают за 4 часа.

При желании группа может попытаться плыть быстрее, но это рискованно. Если герои хотят грести быстрее, то они должны пройти групповую проверку Силы (Атлетика) Сл 10. При успехе группа добирается до островов на один час быстрее. Однако, каждый персонаж, который провалит групповую проверку на 5 или больше получает 1 уровень истощения.

Морем. Путешественники, которые уже знают где находятся Круговые Острова, могут нанять корабль для путешествия к островам. По слухам, в городе авантюристы узнают, что корабли не любят ходить около Сумеречных Топей из-за недавно возросшей активности бандитов. Любой персонаж, прошедший проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, может убедить капитана корабля доплыть туда за 25 зм с персонажа. Любой герой с предысторией моряк делает этот бросок с преимуществом.

Будучи на корабле, они должны отыскать Кольцевые Острова. Капитан корабля не знает, где они находятся, но у него есть карты местности и авантюристы могут их использовать. Подготовка к плаванию занимает 1 час и путешествие занимает 4 часа.

Подплыв к островам, персонажам все равно понадобятся лодки, чтобы добраться до берега. По счастливому стечению обстоятельств, капитан может продать им две лодки за 75 зм каждая. Довести лодки шестами до берега можно за 1 час.

Часть 2. Король Ящеров

Топекоготь стал королем ящеров на островах и у него есть шаман людоящеров по имени Улыбающаяся Чешуя. После событий DDEX1-7 *Барабаны в Топях* остались лишь разрозненные осколки трех племен.

Голоса мертвых

Черный дракон был разъярен провалами людоящеров и большинство их пало жертвой его мести всего лишь несколько дней назад. С тех пор, Топекоготь, Улыбающаяся Чешуя и остатки людоящеров прячутся в топях.

> По прибытии на остров вы видите опустошение невиданного размаха. Все хижины на островах были уничтожены кислотой. Мертвые людоящеры, изъеденные кислотой, порванные когтями и зубами - лежат повсюду. Очевидно, что они были убиты всего несколько дней назад.

Когда персонажи подходят, Топекоготь оборачивается к ним и говорит на ломаном общем.

> «Никогда не думал, что буду рад увидеть теплокровных на нашем острове, но что есть, то есть. Не бойтесь наших когтей.»

Топекоготь и Улыбающаяся Чешуя рассказывают следующее.

- Племена Топекогтя были почти истреблены Бархатом, и вождь желает отомстить черному дракону и освободить тех, кого взяли в плен.
- Если его спросить, то Топекоготь подтвердит слух об отсутствии Бархата, но он не знает, когда дракон вернется.
- Шаман говорит, что после того как Бархат уничтожил людоящеров, он вернулся с двумя зелеными каргами, но он не знает зачем.
- Шаман мало что знает о каргах, но знает, что дракон заставил их помогать ему похитив члена их «племени» и утащив в свое логово.
- Карги живут в своем логове к востоку отсюда.
- Сам дракон живет в череде руин еще дальше на восток.

Отыгрыш Топекогтя

Королю людоящеров не нравится сотрудничать с теплокровными, но выбор у него невелик. Его племя почти истреблено и если дракона не убить или не прогнать, то они скорее всего не смогут выжить.

Общее описание

Сумеречные Топи это дикая природа под открытым небом, которое часто закрывает густая листва.

Освещение. Днем на Сумеречных Топях свет тусклый и существа получают помеху на проверки Мудрости (Восприятие), которые основаны на зрении.

Ландшафт. Болота в большинстве своем покрыты водой. Большая часть ландшафта — это труднопроходимая местность и персонажам может быть придется плыть в некоторых местах.

Звуки. Учитывая густую листву и плотный туман, звук сильно приглушается на болотах. Вы всегда слышите жужжащий гул насекомых.

Запахи. Так как здесь все постоянно мокрое, то запах естественного разложения царит повсюду.

Обещания, обещания...

Пока авантюристы беседуют с Топекогтем, его компаньон, который представился как Улыбающаяся Чешуя, заботится об умерших, с опаской поглядывая на топи. Шаман кладет маленькие религиозные амулеты в рот мертвым людоящерам. Удачная проверка Интеллекта (Религия) Сл 10 показывает, что амулеты похоже являются талисманами, которые не дают телам стать нежитью.

Незаметная для Топекогтя, **ползущая насыпь** [shambling mound] подбирается к острову. Когда персонажи завершают беседу с людоящерами она нападает. К несчастью, два **блуждающих огонька** [will-o-wisp] бродили неподалеку и решают присоединиться. Однако, они сбегают если ползущая насыпь убита.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите ползущую насыпь, добавьте пробужденное дерево
- **Слабая группа:** Уберите блуждающих огоньков (они сбегают в начале боя)
- **Сильная группа:** Добавьте 1 блуждающий огонек
- **Очень сильная группа:** Добавьте 3 блуждающих огонька

Специальное задание: Изумрудный анклав

Это подходящий момент для членов Изумрудного Анклава, чтобы попытаться поймать блуждающего огонька. Помните, что устройство испускает молнии, которые бьют всех в радиусе 60 футов, включая ползущую насыпь, которая восполняет хиты при получении урона электричеством.

Сокровища

В кустах около ползущей насыпи персонажи находят амулет стоимостью 200 зм.

Начисление очков опыта

Если Топекоготь выживает в сражении с ползущей насыпью, начислите каждому персонажу по 100 очков опыта.

Куда идти?

Если Топекоготь выжил, то он знает где находятся и логово Бархата и шабаш карг. Однако, в желании отомстить каргам, он специально отправляет героев в их направлении (см. Часть 3 ниже). В другом случае персонажи бродят по болотам в течение часа и натыкаются на гоблина Рарри, слугу карг. Путь к ним займет час в любом случае.

Часть 3: Шабаш лощины кровавого корня

Когда Бархат прибыл в Сумеречные Топи, он попытался взять под контроль карг Шабаша Кровавого Корня. Сестры оказались не очень сговорчивыми. Дракон не смог перенести отказ и захватил в плен одну из карг, сломав этим их шабаш.

Если персонажи ищут шабаш, то находят его без инцидентов.

Лощина кровавого корня

Карги живут в часе пути на лодке от руин Зала Черного Быка.

Общее описание

Лощина сама по себе естественного происхождения, однако, она была искажена темной магией, которую здесь практикуют.

Освещение. Лощина тускло освещена в любое время суток. Небо над Лощиной Кровавого Корня всегда кажется угасающими сумерками и густой липкий туман заполняет местность. Звезды мерцают над головой, и светлячки танцуют на границе любого источника света, который принесли с собой герои. Лощина считается освещенной тускло.

Ландшафт. В лощине сухо, то тут то там толстые корни деревьев извиваются по земле.

Звуки. Из-за густой листвы и плотного тумана звук быстро угасает на болотах. Однако, здесь слышны необычные звуки; звуки, которые вы не должны были бы здесь услышать, такие как смех детей, плач женщин, шепотки и другие неуместные звуки. Как сильно не искать источник этих звуков, найти его не получается.

Запахи. Так как здесь все постоянно мокрое, то запах естественного разложения царит повсюду. К этому запаху примешиваются ароматы вкусной еды и едкий сладковатый привкус компонентов для магии и ритуалов.

Рарри

Когда искатели приключений оказываются неподалеку от лощины, они встречают Рарри, **гоблина**, который связан договором с каргами.

> Выйдя из лодки, вы оказываетесь на узкой тропинке, ведущей вниз и почти неразличимой в окружающей растительности. Шипы растений хватают вас за одежду, как будто предупреждая не идти дальше.
>
> Завернув за угол, вы натыкаетесь на любопытную фигуру - гоблина. Он несет маленькую корзинку, наполовину заполненную ягодами, цветами и иногда мертвыми ящерицами. Он стоит на коленях у тела, рыская по карманам одной рукой, а в другой от держит маленький кинжал - его клинок еще мокрый от крови.
>
> Он оборачивается на звук и видит вас, «Уходите отсюда. Вам тут не место!»

Это Рарри. Карги отняли у него правый глаз, который теперь зашит грубой бечевкой. Он одет в грязное тряпье и бос. Однако, он носит довольно красиво выглядящий амулет, сделанный в виде глаза.

Он не самый умный собеседник, но если герои решают поговорить с ним, то он рассказывает следующее:

- «Я Рарри!»
- «Дамы сделали мой глаз больным...»
- «Это мой еда. Я не делиться с вами.»
- «Дом дам очень близко, очень близко!»
- «Нет! Мне его дали дамы!» (Хватается за амулет, если герои пытаются снять его или присмотреться к нему.)

Лежащее тело — это труп культиста, который был послан на переговоры с Бархатом. Он уже был на обратном пути в Флан, когда его убил Рарри. С собой у культиста есть нечто напоминающее дневник, описывающий жизнь кого-то с огромным мнением о себе, однако в книгу вложен выглядящий официально документ. Любой герой, который рассмотрит документ понимает, что это что-то вроде контракта. Очевидно, что это описание деталей соглашения между Бархатом и Культом Дракона, где дракон соглашается на ритуал, который превратит его в драколича. Персонаж с пассивным Расследованием 13 или выше находит аккуратно сложенный кусок бумаги, на котором написано:

«Бойся входить в логово Тростульграэля. Произнеси громко «Бархат Призывает Меня» перед тем, как войти, или погибнешь так и не увидев великолепия дракона!»

В конце концов Рарри начинает нервничать если персонажи спрашивают слишком много вопросов или если они спрашивают кто такие «милые леди» на самом деле. «Мы опоздаем на ужин! Пойдемте, пойдемте!» Он хватает за руку самого неугрожающего персонажа и тянет их к шабашу.

Сокровища

Если персонажи убивают Рарри, то амулет — это единственная вещь представляющая ценность, которая у него есть (если только группа не голодна настолько, чтобы съесть пару мертвых ящериц). Он удивительно хорошо выглядит и испускает тусклую ауру магии прорицания. Этот амулет используют карги для наблюдения за Рарри и его делами. Когда карги наблюдают через амулет, глаз на амулете начинает оглядывать все и иногда моргать. Однако, он ничего не стоит.

Сестры

Когда герои с гоблином подходят к Лощине Кровавого Корня, Сестра Гнойрека и Сестра Гниломорда жарко о чем-то спорят.

> Тропинка, окруженная зарослями терновника, выводит на большую поляну, на которой стоит невысокое, крепкое дерево с толстыми, кривыми ветвями. Шаткая лестница обвивает дерево и ведет к деревянному помосту. Угнездившись между веток дерева стоит маленькая деревянная хижина. Теплые отсветы огня мелькают за точеными тенями. Большая и ржавая клетка качается под помостом.
>
> Звуки жаркого спора доносятся из хижины, хотя разобрать что именно говорят невозможно. Еще до того, как вы приблизитесь, чтобы расслышать, дверь хижины открывается настежь, и старая эльфийка выходит, семеня ногами и крича «Мне не важно, что ты там думаешь! Мы должны колдовать! Где Сестра Смертоива?»

Карга похожая на эльфийку это **Сестра Гнойрека**. Ее подруга, **Сестра Гниломорда** осталась внутри хижины. Они живут в Лощине Кровавого Корня уже сотни лет. Однако недавно, Бархат похитил Сестру Смертоиву, третьего члена их шабаша.

Сестра Гнойрека замечает искателей приключений и начинает широко и дружелюбно улыбаться. Сестра Гниломорда появляется из хижины несколько мгновений спустя.

Отыгрыш сестры Гнойреки

Сестра Гнойрека самая «добрая» из двоих ведьм и ей нравится играть роль слабоумной старушки. Она с радостью предлагает поесть и попить авантюристам. Она очень забывчива и часто повторяет вопросы или просит то, что ей уже принесли пару секунд назад.

Отыгрыш сестры Гниломорды

Пока Сестра Смертоива отсутствует, Сестра Гниломорда является голосом разума среди остатков шабаша. Однако, она не очень хороша в своем деле. Она недалекая и у нее скверный характер - очень плохая комбинация. Сестра груба и задириста, и очень мало заботится о соблюдении приличий.

Сестра Гнойрека очень гостеприимна и предлагает искателям приключений немного передохнуть в их хижине. Войдя путешественники обнаруживают одну маленькую комнату с тремя кроватями, маленькой кладовой и несколькими шкафами. В комнате стоят два стола: на одном лежат травы и посуда, а на другом стоят расплавленные свечи, монеты и туфли. Исследование хижины дает игрокам следующую информацию:

- По комнате разбросаны предметы одежды и снаряжение различных размеров и в разном состоянии.
- На стуле стоит полированный череп людоящера с вырезанными на нем рунами.
- Дюжина случайных талисманов (кидайте к100 по таблице Талисманов, страница 160 книги Игрока) лежит на полках и свисает с потолка на шнурках.
- Персонаж, который успешно проходит проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12, находит два комплекта одежды, которые очень похожи на одежду «жильцов» тюрьмы во Вратах Стоянов, а также кучку костей гуманоидов под одной из кроватей.

Несмотря на свое поведение, карги знают многое о том, что происходит на болотах и могут ответить на большинство общих вопросов. Необычные детали событий последнего месяца они, однако, могут и не знать.

Если начать расспрашивать их о предметах в хижине, то карги играют саму невинность и говорят, что ничего плохого не делали. «У нас много кто останавливается, деточка! Многие с радостью отдают нам талисман или два за теплую еду.»

Карги не знают ничего о процессе превращения дракона в драколича и не знают начал ли Бархат этот процесс.

Если их спросить о тюремной униформе, то они рассказывают о троих сбежавших заключенных, которые проходили через лощину. Они признают, что убили и съели двоих из них, но только потому что они «выглядели так, будто очень-очень вкусненькие.»

Развитие событий

Шабашу нужна помощь персонажей, а именно в возвращении Сестры Смертоивы. Карги верят, что авантюристы достаточно сильны для этого, но для того чтобы дракона убили наверняка они предупреждают Бархата о планах героев, как только они уходят из хижины. Ведьмы делают это для того, чтобы персонажи точно с ним встретились.

Спасательная операция

В разговоре Сестра Гниломорда все время возвращается к теме спасения ее Сестры Смертоивы. Две ведьмы потеряны без нее и предлагают героям богатства если они смогут ее вернуть.

Старушки предлагают героям сумму в 300 зм за спасение Сестры Смертоивы из логова Бархата. Они отказываются платить задаток, но могут предложить персонажам свиток защиты от энергии или свиток хождения по воде, чтобы помочь им с их заданием.

Наконец, если путешественники упоминают об убийстве Бархата, то карги предлагают дополнительные 700 зм в случае успеха. Если авантюристы согласились хотя бы на одно задание, то у ведьм есть следующая информация:

- Кобольды из клана Рябая Чешуя любят ловить и пытать всех, кто проходит мимо, прямо как Бархат. Особенно они любят применять к пленникам яд и кислоту.
- После похищения сестры Смертоивы дракон потребовал от карг придумать ритуал вызова душ мертвых, что они и сделали. Ритуал они позже провели в деревне людоящеров, чем создали блуждающих огоньков.
- Карги встречали Ларгу Кровавую Руку и направили ее и ее группу в сторону логова дракона. Они держали у себя одного члена группы в качестве выкупа, но, когда Рима не вернулась, они съели его.

Специальное задание: Орден перчатки

Любой персонаж, который является членом Ордена Перчатки имеет задание вернуть дроу, Юстина Караса. По стечению обстоятельств, авантюристы находят дроу без сознания в клетке, висящей под хижиной карг. Если ему восстановить хиты, то он проснется. Карги, однако, не желают его отпускать и разрешают персонажам забрать его только в обмен на что-то. Примеры того, что они могут принять в качестве «оплаты» приведены в разделе «Хочешь поменяться, Деточка?» ниже.

Отыгрыш Юстина Караса

Юстину не нравится, что его хотят забрать, но гнить в клетке еще хуже. Он холоден и апатичен ко всему. В его ответах слышны меланхолия и нигилизм. В общем он не очень приятный собеседник.

Будучи в заключении у персонажей, он не пытается сбежать или навредить им. Однако помочь им он тоже не пытается. В бою он на корточках уползает за ближайшее укрытие и ждет. Если его атакуют, то он использует действие Выход из Боя если возможно или Уклонение, если невозможно. У Юстина 27 хитов и КД 13. Он не вооружен и у него нет снаряжения. Юстин постоянно надоедает персонажам просьбами дать ему оружие, броню, воду, еду, выпить и т.д.

Хочешь поменяться, деточка?

Сестры могут обменяться с путешественниками и дать им кое-что из снаряжения в обмен на необычные и неприятные вещи. Вот некоторые примеры того, что карги берут в качестве оплаты:

- Поцелуй
- Локон только что отрезанных волос
- Авантюрист должен проглотить камень с вырезанным на нем символом шабаша - деревом истекающим кровью
- Рукопожатие
- Бросить любимого
- Капля крови
- Одна медная монетка
- Палец (персонажа конечно)

Ничто из этих «цен» не кажется опасным или страшным, но герой, который платит такую цену получает специальную награду «Торг с каргой» (смотри Награды ниже). Любой авантюрист, который согласился заплатить может выбрать себе один предмет. Если какой-либо персонаж участвовал в событиях

DDEP1 *Разложение в Криптгардене* и дал присягу Королю Витчторну, то карги отступают от него в страхе и отказываются с ним торговать. Любая незлая фея в группе (например, фамильяр) предупреждает своего хозяина или товарища о том, что сделка опасна.

У сестер есть следующие предметы на продажу. Все эти предметы из Книги Игрока.

- 4 зелья лечения [potion of healing]
- 2 фляги алхимического огня [flask of alchemists fire]
- 2 фляги масла для ламп [flask of lamp oil]
- 4 пузырька антитоксина [vial of antitoxin]
- 2 пузырька с ядом [vial of poison]

Если дела пойдут плохо

Стоит персонажам попытаться запугать карг, то при успехе карги падают на пол в страхе и умоляют героев не бить их, потому что они «всего лишь старые леди.» Однако, если зайти слишком далеко или ударить их, то карги защищают себя без раздумий и без жалости. Они становятся невидимыми и вызывают двух **блуждающих огоньков**. Карги дерутся до того, как у них останется 20 хитов. После этого они становятся невидимыми и убегают. Если хотя бы одна карга выживает, то она предупреждает Бархата, с надеждой на то, что дракон убьет героев или наоборот, карги все равно в выигрыше.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите 1 каргу и 1 блуждающего огонька
- **Слабая группа:** Уберите 1 блуждающий огонек
- **Сильная группа:** Добавьте 1 блуждающий огонек
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 зеленую каргу и 1 блуждающего огонька

Если карги предупреждают Бархата, то он покидает Флан через час и прибывает в свое логово. Путешествие искателей приключений до Зала Черного Быка, однако, занимает чуть больше часа. Если Бархат предупрежден шабашем, то он прибывает в руины (смотри Часть 5 ниже) раньше авантюристов. В другом случае он прилетает после них.

Сокровища

Если искатели приключений соглашаются спасти Сестру Смертоиву и просят аванс, то им предлагают либо свиток защиты от энергии либо свиток хождения по воде.

Кроме того, любой искатель приключений, который «торгует» с каргами получает один из следующих предметов. Все они из Книги Игрока.

- Зелье лечения
- Фляга алхимического огня
- Фляга с маслом
- Пузырек антитоксина
- Пузырек яда

Если авантюристы убивают карг или заставляют их сбежать, то они находят все предметы, которые им предлагали на продажу и 1000 зм в виде электрумных монет странной чеканки. Монеты сделаны в форме глаза с дырочкой в центре, через которую можно смотреть.

Начисление очков опыта

Если персонажи договариваются с каргами Шабаша Кровавого Корня, то начислите каждому персонажу по 100 очков опыта.

К руинам!

Если персонажи договорились с каргами персонажами мирным путем, то они говорят героям как пройти к логову Бархата за 30 минут. В другом случае дорогу можно найти и самим, но дорога займет один час.

Часть 5: Руины Черного быка

Логово Тростульграэля находится под древним комплексом, который когда-то принадлежал уже давно забытому культу Лунного Моря. Кроме защиты, которую дает удаленность руин, у дракона так же есть маленькое племя кобольдов, которое с рвением следует его указаниям и сторожит его пленников. Двое троллей с шрамами от кислоты патрулируют земли вокруг.

Важно помнить, что карта руин не обязательно должна быть задействована вся в течение игры. Она служит справкой для МП на случай, если персонажи сталкиваются с патрулём. Если использовать карту в бою, то можно использовать ее как справку и воссоздать окружающую обстановку во время начала боя.

Руины

Как и все в окружающем болоте, культовый комплекс почти полностью погрузился под болотную воду, которая повсюду от нескольких дюймов до нескольких футов глубиной в разных местах.

Общее описание

Освещение. Днем вся область покрыта одеялом тумана и тускло освещена. После заката здесь темно. Никаких источников света нет, кроме тех, что персонажи принесли с собой.

Ландшафт. Большая часть руин покрыта слоем медленно текущей воды от 1 до 2 футов глубиной. Однако, спрятанные колодцы достаточно глубоки и просто так их не заметить. Все это делает путешествие по руинам очень опасным, так как кобольды расставили внутри ловушки. Тут и там ивы и тростник слегка прикрывают существ, стоящих в них или за ними. Искатели приключений, которые перемещаются по руинам на лодках могут избежать большинства, есть не всех, опасностей.

Звук. Из большой ивы можно услышать кобольдов, которые занимаются там обыденными делами. Через здание слышно, как приближаются тролли. Всегда присутствующий на болотах звук жужжания мух и других насекомых здесь довольно громок.

Запахи. Запахи гниения и разложения здесь очень сильны. Острый запах кислоты, который вы чуяли ранее здесь гораздо сильнее.

Колодцы. Пять старых колодцев расположены в храмовом комплексе и укрыты глубоко под водой. Эти колодцы не видно и скорее всего их может найти только тот, кто знает о них либо тот, кому повезет на них наткнуться. Если у авантюриста есть книга Культов Лунного Моря из DDEX1-2 *Тайны Крепости Сокол*, то в книге есть карта руин, на которой показаны колодцы.

Если книги нет, то персонажи все равно могут на них наткнуться, но это довольно тяжело. Любой персонаж, который проходит проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20, замечает колодец под поверхностью мутной воды. Так как персонажи без книги из DDEX1-2 *Тайны Крепости Сокол* не знают об их существовании, то найти их можно скорее всего пассивной проверкой.

Колодцы позволяют путешественникам обойти патрули троллей и кобольдов и многие из ловушек последних. Чтобы войти в комплекс через колодец, искатели приключений должны задержать дыхание и проплыть по колодцы и трубам в цистерны. Персонажи, которые плывут вниз в колодец попадают в «Цистерну В» в Кишки Черного Быка (смотри Часть 6 ниже). В трубах, по которым они плывут темно. Они замечают, что некоторые трубы были уничтожены и запечатаны (те, которые вели к логову дракона). Вы можете подогреть напряжение в этом моменте. Расстояние, которое персонажи должны проплыть не такое большое, чтобы был риск утонуть, но они этого не знают.

Руины

Когда персонажи войдут в руины, прочтите:

> Руины комплекса в ужасном состоянии - они обрушились внутрь себя очень много лет назад. О руинах свидетельствуют только встречающиеся иногда невысокие стены, покрытые мхом.
>
> Когда-то здесь была стена опоясывающая весь комплекс, но теперь лишь несколько секций возвышаются над водой.
>
> Природа опутала многие из строений в руинах: тростник, листы кувшинок и рдест растут абсолютно везде. Тощие ивы и платаны возвышаются как трухлявые скелеты над покрытой грязью землей.

Тростульграэль

Если Бархата предупредили о прибытии искателей приключений, то он сталкивается с ними до того, как они входят в Зал Черного Быка. Когда авантюристы добираются до руин, прочтите:

> Поднимается ветер и солнце закрывает огромная черная фигура, кружащая над вами.
>
> «А вы смелые, раз вторгаетесь в мои владения!», рычит дракон, «Правда смелые!»

Бархат не очень рад пролетев весь путь из Флана сюда обнаружить у себя на пороге приключенцев. Два **тролля** выжидают прямо за входом в холл и появляются, когда герои приближаются. Восемь **кобольдов** едут на спине **Бархата** и кидают камни, сети и кислоту с огненными горшками в приключенцев, пока те дерутся с троллями. Бархат остается на безопасном расстоянии от рукопашной схватки, в основном летая достаточно низко, чтобы позволять кобольдам метать их снаряды и выкрикивать оскорбления, то есть примерно в 80 футах над землей. При этом если становится ясно, что персонажи сейчас быстро расправятся с троллями, он может использовать свое дыхание, чтобы сравнять шансы.

Кобольды на драконе располагают небольшим арсеналом - плод их трудов в подземельях под руинами. Кроме того, они находятся в укрытии (+2 КД). В свой ход они могут использовать одну из следующих атак. Кобольды не используют одну и ту же атаку два раунда подряд.

- Камень: +4 к попаданию, 6 (1к6+3) дробящего урона.
- Кислота: +4 к попаданию, 7 (2к6) кислотного урона.
- Огонь: +4 к попаданию, 7 (2к6) огненного урона.
- Горшочек с ядом: +4 к попаданию, цель должна пройти спасбросок по Телосложении Сл 11 или стать отравленной на 1 минуту. Действием отравленный персонаж может повторить спасбросок и снять отравление при успехе.
- Сеть: +4 к попаданию, цель обездвижена, но может пройти действием проверку Силы Сл 10 и освободить себя или кого-то другого. Сеть может быть уничтожена при нанесении 5 рубящего урона (КД 10).

Бархат ретируется, если потеряет половину хитов и больше, либо если оба тролля убиты. Ему совершенно наплевать на кобольдов у него на спине, и большинство из них разбиваются насмерть, когда он делает резкий разворот в воздухе, собираясь улетать. Бархат улетает, чтобы погрузиться в находящийся неподалеку подводный тоннель, ведущий

в его логово под руинами. Когда он попадет туда, культисты Культа Дракона подлечат его так, чтобы у него осталось не менее половины максимальных хитов.

Изменение сложности столкновения с патрулем троллей

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уменьшите хиты каждого тролля до 42.
- **Слабая группа:** Уменьшите хиты каждого тролля до 63
- **Сильная группа:** Увеличьте хиты каждого тролля до 105
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 тролля

Развитие событий

Если персонажи войдут в Зал Черного Быка через скрытые колодцы, Бархат отправляется в свое логово, разочарованный отсутствием персонажей.

Тем не менее, там он будет ждать их, такой же злой и смертоносный, как и всегда.

Один из троллей - мать Гракксигака (см. Часть 7, ниже). Предсмертным воплем она кричит страшную угрозу на ломаном Всеобщем персонажам:

«Мое дитя сдерет шкуры с ваших костей, а потом разъест всё, что останется!»

Награда опытом

Если партия войдет в Зал Черного Быка через скрытые колодцы и избежит столкновения с троллями и Бархатом, каждый персонаж получает 300 опыта.

Часть 6: Зал черного быка

Хотя он и очень старый, Зал черного быка сохранил производимое им впечатление грандиозности, которое он оставлял во времена расцвета, хотя теперь и с налетом плесени и сырости.

Общее описание

Следующее общее описание применимо к этому уровню Зала черного быка

Свет. В зале есть окна, но они покрыты грязью и копотью, почти не пропускающими свет в помещение. Хотя лучи желтого света кое-где пробиваются, эффективно всё внутреннее помещение можно считать совершенно темным. В этом унылом месте единственный источник света тот, который герои принесли с собой.

Запахи. Здесь сильны запахи плесени и гнили, но не так сильны, как аромат троллього навоза.

Звуки. Капающая вода, трескающийся и падающий камень. По мере продвижения героев, голоса кобольдов становятся слышны, хотя они затихают, когда приключенцы подходят совсем близко.

Местность. Троллей мало заботит чистота, и кучи троллього говнеца делают пол местами очень скользким, а в других передвижение затрудняют кучи обвалившегося камня. Обе ситуации создают труднопроходимую местность.

Клан кобольдов. Клан Щербатая Чешуя состоит из примерно 20 кобольдов, здесь они живут и поклоняются дракону. Они следуют наставлениям хозяина и им нравится извлекать информацию из пленников пытками, в особенности с использованием кислоты и яда. Они частенько применяют яды и кислоту и на себе: яды, чтобы общаться с кобольдскими божествами, и кислоту, чтобы наносить на свою чешую религиозные символы.

Кобольды, поклоняющиеся Тростульграэлю, живут в руинах, враждуя за каждый пятачок сухой земли, которую они могут найти, в основном в самом зале.

Тролли. Хотя троллям и не нравится дракон, кислотное дыхание Бархата помогает им знать своё место. У каждого из троллей на шкуре видны глубокие шрамы от кислоты после «уроков», которые им преподавал Бархат.

Тролли патрулируют болота и комплекс в поисках еды - включая тех из кобольдов, кто будет достаточно глуп, чтобы бродить вокруг одному.

1. Главный зал

Когда-то это было главным местом сбора культа, который построил Зал Черного Быка, а также их место поклонения. Сейчас его заняла пара троллей.

Выдающейся особенностью этой Т-образной комнаты является вставший на дыбы бык, вырезанный из цельного куска, похоже, черного базальта, стоящий на толстой плите из грубо обтесанного алебастра.

Покрытые мхом лозы ползут по стенам и свисают с потолка. Дверные проемы находятся на южной и на северной стенах этой комнаты, однако сами двери давным-давно выпали из петель и сгнили.

Если персонажи не встречались с троллями в Части 5 выше, то они находятся здесь. Они сразу же нападают на персонажей стоит им войти в эту область.

Одна из троллей — это мать Гракксигака (смотри Часть 7 ниже). На последнем издыхании она кричит персонажам на ломаном Всеобщем:

«Мое дитя сдерет кожу с ваших костей и расплавит все что от вас останется!»

Сокровище

Тролли спрятали свои общие сокровища, состоящие из восьми драгоценных камней, стоящих 200 зм в общей сложности и мешок с 200 зм и 500 см в большом брезентовом мешке около статуи. Но они не знали, что в хитро скрытом отделении статуи есть сундук с 5000 мм, который они не смогли отыскать. Чтобы найти сундук нужно успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 17.

2. Логово кобольдов

Клан кобольдов обитает в этих комнатах. Хотя, когда в них заходят персонажи там есть там очень старые или очень молодые. При появлении героев эти оставшиеся кобольды визжат в ужасе и убегают в руины.

Сокровище

Лидеры кобольдов хранят три не очень умно спрятанных в большой комнате мешка с разными монетами на сумму 200 зм и ювелирными украшениями на сумму 30 зм. В малых комнатах, в которых обитают другие кобольды нет ничего ценного[1].

3. Пустующие комнаты

Эти комнаты пусты за исключением растительности и случайных куч экскрементов троллей или кобольдов.

4. Комната с отходами

Комната полна гниющими и заплесневелыми деревяшками, железками, тканью и бумагой - всё это испортилось из-за сырости. Дверь заперта на засов изнутри и снаружи может быть открыта только грубой слой. Персонаж может проломить дверь при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 13, это производит очень ильный шум (хотя не настолько сильный, чтобы насторожить существ снизу).

5. Путь вниз

Кобольды подвесили **фляги с кислотой** над лестницей, ведущей вниз в Кишки Черного Быка (смотри Часть 6 ниже). Фляги соединены с растяжками на вершине каждой лестницы. Нужно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы заметить их.

При срабатывании ловушки каждое существо в сфере с радиусом 10 футов должно успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 13 или получить урон кислотой 14 (4к6). При успешном броске существо получает половину урона. Такие же ловушки установлены на каждом из запасных выходов из здания.

Начисление очков опыта

Если персонажи избежали или обезвредили кислотные ловушки, то начислите каждому из них по 100 очков опыта.

1 Надо понимать, не требуется проверок, чтобы это найти.

Часть 6. Кишки быка

Тростульграэль захватил комплекс культа только недавно, переместившись сюда спасаясь от натиска довольно хитрого культа в Затопленном Лесу около Мулмастера в прошлом году. Как только дракон нашел себе приемлемое логово, он начал похищать гуманоидов с целью выяснить о сокровища в этой области и о других возможностях расширить свою власть в регионе. Одной из главных причин выбора этого храма стала почти неповрежденная тюрьма, которую он нашел под комплексом.

1. Тюрьма

Под зорким присмотром Бархата кобольды клана Пятнистой Чешуи обычно держат пленников здесь. Это очень неприятное место. По большей части они проводят время пытая пленников разными ядами и кислотами.

Общее описание

Этот уровень Зала Черного Быка характеризуется следующим

Свет. Здесь нет источников света за исключением нескольких жаровен, используемых для варки. Пространство в 10футовом радиусе от жаровни тускло освещено, а далее темно.

Запахи. Здесь очень сильный запах крови и экскрементов, но и его перебивает ошеломительно острый кислый запах - практически больно дышать.

Звуки. Капающая вода, трескающийся и падающий камень. Крики агонии. Лязг цепей. Хныкание.

Клетки. Здесь восемь клеток размером 10 на 10 футов, чьи прутья вделаны прямо в каменный пол. В каждой по 2 или 3 захваченных гуманоида (в основном люди и пара представителей других распространенных рас). Кроме того, здесь много клеток, которыми уставлены полки по стенам, в основном содержащие ядовитых животных. Бархат гордится своей коллекцией змей, многоножек, скорпионов и прочих ядовитых питомцев.

Кандалы. К дальней стене приделано шесть наборов кандалов. В них закованы разные гуманоидные существа.

Местность. В некоторых местах в трещины в полу просочилась грязь, создавая труднопроходимую местность в таких участках.

> Эта комната освещена тремя тускло горящими жаровнями, стоящими на столах, которых здесь шесть. Прутья решеток встроены в пол и через них можно видеть истощенных людей на разной степени умирания. Полдюжины кандалов свисает у дальней стены, плененные в них стонут от боли и в забытьи.
>
> Три кобольда находятся здесь и заметив вас один из них хватает котел с ближайшего стола и швыряет его дымящееся содержимое на закованных в кандалы пленников, которые начинают выть от боли.
>
> Крики боли быстро сменяются криками ярости и безумия и кажется, что без малейших усилий вырывают цепи из стены и бегут в вашем направлении.

Всех пленников держат в одной большой комнате, со стоящими в ней рядами клетками и заполненной столами и стеллажами полными устройств для пыток и алхимического снаряжения. Несколько пленников приковано к стенам, остальные заперты в клетках.

Бархат доверил двум **кобольдам фанатикам культа** управлять кланом кобольдов и опекать его «гостей» в тюрьме с помощью **кобольда берсеркера**. Фанатики культа пытают пленников в то время как кобольд берсеркер выполняет другие разнообразные

поручения (например, перемещение пленников с места на место, кормит их, расчленяет и избавляется от тех кому повезло умереть).

Когда персонажи входят в комнату фанатики культа резко останавливают свою работу и кобольд берсеркер бежит к ближайшему столу, на котором стоит котел полный эликсира ненависти (смотри врезку ниже). Он окатывает пленников зельем, у которых от этого начинает идти пена изо рта, и они впадают в неконтролируемую ярость, превращаясь в 3 **берсеркеров**. Пленники тут же освобождаются от цепей и атакуют авантюристов. Фанатики культа стоят позади и атакуют заклинаниями с расстояния.

Эликсир ярости считается ядом если пытаться определить, что так изменило пленников и их можно от него вылечить (например, *малым восстановлением, наложением рук, защитой от яда* и т.д.). После излечения берсеркеры проходят спасбросок по Телосложению Сл 12 в конце каждого своего хода. При успешном броске тело берсеркера очищает себя от *эликсира ненависти*, и пленник приходит в себя, хоть и немного уставшим.

Кобольды...берсеркеры?

Еще одной выгодой от похищения Бархатом Сестры Смертоивы стало создание *эликсиров ненависти* - сильнодействующая выдержка, которая превращает кобольдов Бархата в яростных монстров. Кобольды, выбранные лично Бархатом, получают 1 эликсир, который невероятно увеличивает их боевые способности.

Любые кобольды берсеркеры, с которыми авантюристы встречаются в этом событии, начинают бой с характеристиками обычных **кобольдов**. Однако, они могут глотнуть эликсир ненависти действием в свой ход. После принятия зелья их характеристики меняются на характеристики **кобольдов берсеркеров**.

Любопытные или безрассудные авантюристы могут захотеть выпить эликсир, найденный на теле кобольда, который умер, не успев его выпить. В таком случае, искатель приключений, который выпивает зелье безрассудно атакует, получая преимущество на все атаки оружием зависящие от Силы в ближнем бою на 1 минуту. Однако, атаки по этому персонажу так же делаются с преимуществом. Когда эффект зелья заканчивается, авантюрист получает два уровня истощения (смотри Книгу Игрока, приложение А). Эликсир теряет свои свойства через 24 часа и после этого он не дает никаких преимуществ если его выпить.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите 1 кобольда фанатика культа и 2 берсеркеров;
- **Слабая группа:** Уберите 1 берсеркера;
- **Сильная группа:** Добавьте 1 берсеркера
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 кобольда берсеркера, и 1 берсеркера

Заключенные

Так же тут есть еще 10 пленников - большинство из которых люди, но есть и несколько представителей других рас. Все они пойманные бандиты, путешественники, торговцы и другие, кого похитил Бархат с Дороги Флана с тех пор, как прилетел сюда. У них нет никакой особо полезной информации для группы, кроме того, что любой слуга Бархата говорит что-то на странном языке перед тем как входить в Цистерну слева от тюрьмы.

Все пленники сильно истощены и ужасно изранены. Они не смогут помочь в бою и отказываются идти дальше в комплекс. Если их заставить идти в сторону Цистерны А, то они кричат и бьются в ужасе, упираясь в пол ногами и руками.

Среди пленников есть:

Ларга Кровавая Рука. Полководец орогов Тара, которая пришла к Бархату в надежде, что дракон обеспечит ее власть в Серых Землях [Grey Lands]. Один из охранников Ларги ненароком оскорбил дракона и Ларгу с ее группой взяли в плен. Недавно дракон съел последнего из ее свиты;

Сестра Смертоива. Во всех клетках сидит по два или три пленника и только в одной клетке сидит единственный пленник, которого вы приняли бы за старую женщину, если бы не ее невероятно черные глаза. Это Сестра Смертоива.

Сокровища

У кобольдов есть с собой ценного снаряжения, монет и драгоценных камней на сумму 200 зм, которые они забрали у пленников. У каждого кобольда фанатика культа есть ключ, который открывает клетки и кандалы.

Награда опытом

Если персонажи освобождают пленников, то они получают по 100 очков опыта.

2. Цистерна B

Эта маленькая цистерна — это сток всех колодцев, пронизывающих комплекс. Она заполнена водой.

Если персонажи вошли в Зал Черного Быка через сокрытые колодцы в руинах наверху, то они входят на этот уровень именно здесь. Можно использовать ее и как выход по решению персонажей.

3. Цистерна A

Это логово Тростульграэля - черного дракона так же известного как Бархат.

> Широкая дверь перед вами покрыта той же скользкой грязью, которая обволакивает весь пол по лодыжки в этом коротком коридоре.

В полу в коридоре ведущем в логово дракона есть спрятанный **охранный глиф** [glyph of warding]. Глиф может найти любой персонаж после успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 13.

Если никто не заметил глиф, то он срабатывает, если любое существо проходит и не говорит фразу «Бархат Вызывает Меня.» Любое существо в сфере радиусом 20 футов должно пройти спасбросок по Ловкости Сл 13 или получит урон кислотой 22 (5к8). Успешный спасбросок уменьшает этот урон вдвое. Ловушку обезвредить нельзя. Единственный способ ее обойти это использование магии, например, снятие магии [dispel magic], или использовать пароль, приведенный выше.

Общие свойства

Логово Бархата имеет следующие общие свойства.

Свет. Сияние углей в жаровнях - единственный источник цвета в цистерне, они дают тусклый свет по всему помещению.

Местность. Большая часть помещения цистерны залита водой. Пол пещеры каменистый и с выщерблинами от кислоты.

Звук. Звук капающей воды.

Запах. У всего кислый запах, обжигающий ноздри.

Коррозийный воздух. Четыре котла в комнате заполнены кислотой и нагреваются углями жаровен, над которыми они стоят. Кислота кипит, и кислотные пары наполняют комнату, в результате в каждой клетке легкое затенение.

Если приключенцы перевернут или иным спосо-

бам ликвидируют эти жаровни, то повреждения от кислотного тумана уменьшаются на 1 пункт. Если все четыре котла перестают источать пары, туман держится еще два раунда, а потом рассеивается.

Вода. Вода в цистерне в среднем фут глубиной, так что особо передвижения не затрудняет. Тем не менее, в центре комнаты есть цилиндр диаметром 15 футов, опускающийся на глубину 40 футов, а затем уводящий в какое-то другое место в болоте. Это основной путь входа и выхода для Бархата и тролля полудракона.

Дверь приводит в пещерную цистерну, в которой, видимо, когда-то было очень много воды, но большая ее часть утекла через большую дыру, которая была как будто выплавлена в дальней стене. По всей комнате распространился бледно-зеленый пар, исходящий из четырёх выщербленных железных котлов, подвешенных над зажженными жаровнями.

Ступени ведут вниз в мутную темную воду, видимо, на дно, хотя сложно точно сказать, насколько глубока вода.

Логово Бархата находится в большой пещере в дальней стене комнаты - он разъел ее кислотой. Любое существо в свой ход должно сделать спасбросок Телосложения Сл 15 или получит урон кислотой 3 (1к6) от вдыхания **кислотного тумана**, наполняющего комнату. При успешном спасброске повреждения не наносятся. Если персонаж потратит действие, чтобы повязать лицо материей как маской, то спасбросок делается с преимуществом.

Из-за того, что вода такая мутная, сложно точно понять, где находится **подводный тоннель**. Чтобы заметить дыру требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 18. Тот, кто не замечает дыру и входит в клетку, где она находится должен сделать спасбросок Ловкости Сл 13 или упасть в дыру и погрузиться с головой на 5 футов. Падение не наносит повреждений, но, чтобы выбраться потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 12.

Враги и тактика

Бархат находится здесь, если он был предупрежден о их прибытии каргами или если приключенцы прибыли сюда после 6 вечера на следующий день. В первом случае, приключенцы скорее всего столкнулись с Бархатом в одной из стычек наверху, и он вероятно достаточно сильно поранен, находясь в **половине хитов**. Если приключенцы избежали столкновения, или если приключенцы прибывают позже, то он в полных хитах и очень не рад их видеть.

Приключенцы не знают, что ритуал, требующийся для превращения Бархата в драколича, же был по большей части завершен. Всё, что осталось, это выпить вытяжку, которая остановит его сердце и заключит его душу в филактерий, который он уже начал носить на шее.

После начала сражения Бархат не отходит дальше, чем на 20 футов от входа в боковую комнату в пещерной части его логова. Если у Бархата остается 30 хитов и меньше, или если он понимает, что погибнет до своего следующего хода, он рычит команду на драконьем, и из маленькой комнаты в задней части пещеры выходит культист, держащий пузырек с вытяжкой над головой.

Как реакция, Бархат кусает культиста (КД 12, 9 хитов). Культист осознанно дает себя укусить, предоставляя преимущество на атаку. Если культист убит (Бархатом или персонажами), Бархат хватает его труп челюстями и заглатывает целиком, вместе с пузырьком и прочими вещами. Если это случится, переходите к секции «Смерть Тростульграэля», ниже.

Отыгрыш Бархата

Бархат не решался покидать свое старое логово в Затопленном Лесу около Мулмастера, но он нашел здесь место лучше прежнего. Однако, у него осталось не так много времени. Дракон почти закончил ритуал превращения себя в драколича, хоть и какая-то часть его в ужасе от этого.

Тростульграэль жесток и сражается невероятным неистовством, изрыгая проклятия, почти столь же острые, сколь его когти.

Гракксиграк, тролль полудракон, спит в маленькой комнате в пещерной части этой комнаты. Его местоположение в начале боя зависит от состояния *охранного глифа* перед входом в цистерну.

- ***Глиф сработал.*** Тролль просыпается от хорошего сна и ныряет в подземный тоннель в центре комнаты, чтобы напасть на группу из засады. Сравните проверку Ловкости (скрытности) Гракксигака с пассивным Восприятием группы. Однако, из-за мутной воды у авантюристов помеха на этот бросок. Их пассивное Восприятие из-за этого уменьшено на 5.
- ***Глиф не сработал.*** Сравните Пассивное Восприятие Гракксигака и самой маленькой пассивной Скрытностью персонажей, которые входят в цистерну. Если его разбудить, он бежит ко входу в пещеру, использует свое дыхание, а потом сражается в рукопашном бою.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уменьшите хиты Гракксигака до 63
- **Слабая группа:** Уменьшите хиты Гракксигака до 74
- **Сильная группа:** Увеличьте хиты Гракксигака до 94
- **Очень сильная группа:** Увеличьте хиты Гракксигака до 105

Смерть Тростульграэля

Когда у Тростульграэля становится 30 хитов, он выпивает зелье, которое убивает его и делает его драколичем. Бархат боится этого, но он зашел уже слишком далеко.

«С меня довольно!» вопит Тростульграэль, «хватит с меня такого существования.»

Занавес в конце комнаты открывается и появляется культист. Он кричит одно слово на странном и сложном языке и бежит стремглав к дракону с большим сосудом, который он держит на вытянутых руках. Бархат устремляется к человеку, челюсти смыкаются над ним, и дракон в два глотка проглатывает все: и человека, и сосуд.

Бархат кричит в агонии и падает на землю, его дыхание затрудняется, становится неровным, а потом и вовсе затихает. Почти в то же мгновение его плоть разлагается на ваших глазах; чешуя осыпается в пыль, а мускулы под ней становятся серыми и высушенными, пока бархат не начинает напоминать скорее скелета с повисшими на нем рваными остатками гнилой плоти.

Мгновение спустя, два источника зеленого света зажигаются в пустых уже глазницах драконьего черепа. Скелет конвульсивно встает на ноги и взлетает ввысь; ныряя в воду в середине цистерны и исчезая из вида.

Пленник

В дальней части главной пещеры находится пещерка поменьше, вход в нее закрыт занавесом из чешуи черного дракона, которая защищает маленькую пещеру от ядовитого воздуха цистерны. В этой маленькой пещере находится клад Бархата и его пленник; Тэвиш Малаконт.

В драконьем логове есть одна клетка, в которой

сидит испачканный и израненный кислотой человек.

Тэвиш Малаконт. Тэвиша поймали некоторое время назад и его усиленно пытал Тростульграэль. Он думает, что сейчас он мертв и это его наказание за зло, совершенное при жизни. Персонажи никак не могут этого знать, но Тэвиш был членом странного культа, который прогнал дракона из его места обитания у Мулмастера на юг.

Тэвиш ничего не говорит о своем прошлом кроме странных фраз, таких как:

- «В их союзе узрите вы силу Ока!»
- «Око всегда наблюдает и все знает!»
- «Мы следовали за Пророком!»
- «Четверо связаны пятым!»

Персонажи не смогут вытянуть никакой толковой информации из Тэвиша. Если персонажи приведут его в Флан, он предупреждает их перед тем, как выйти из Зала Черного Быка. Он бессвязно бормочет:

«Море и город, плащи и мечи. Горящие, сумасшедшие, воющие, тонущие Лорды.

Отыгрыш Тэвиша Малаконта

Тэвиш совершенно не в себе и это видно по его поведению. У него нет ни малейшего понятия где он и жив ли он вообще. Иногда он громко декламирует, что его текущее положение — это наказание за грехи, совершенные при жизни.

Сокровища

Бархат собрал впечатляющий клад из разных монет, объектов искусства и драгоценных камней на сумму 4000 зм за недолгое время, которое он пробыл в Сумеречных Топях. Персонажи так же находят *наборный доспех +1* [+1 splint mail].

Если кто-то из персонажей является членом **Жентарима**, то в этой пещере так же находится промасленный кожаный мешок с торговыми картами региона Лунного Моря.

Если кто-то из персонажей является членом **Арфистов**, то тут есть кричаще расшитый рюкзак с несколькими наборами яркой одежды и серебряной заколкой, которая напоминает эмблему Арфистов. Тщательно завернутая в одежду там лежит книга заклинаний Улисета Фаэлграэна из драконьей кожи. Еще они находят книгу с шифровками в хитро сшитом кармане рюкзака (не нужно выполнять никаких проверок, чтобы его найти).

Если кто-то из персонажей принадлежит к фракции **Альянс Лордов**, то он находит здесь невероятно красивую шкатулку из странного фиолетового дерева, инкрустированного платиной. Крышка коробочки сделана в виде шестидюймовой золотой монеты с оттиском перекрещенных секиры, молота и кузнечных клещей.

У шкатулки нет видимого замка, петель или еще каких-то деталей. Ее нельзя открыть обычным или магическим способом. Без нужного ключа единственный способ завладеть содержимым шкатулки — это разбить ее. Она сделана из дерева, но твердая как сталь и очень прочная (КД 19, 36 хитов). Если ее разбить, то внутри есть только странная желтая роза. При этом Ролк очень расстроится и не заплатит искателям приключений обещанные 700 зм.

Начисление очков опыта

Если персонажи преодолели ловушку с руной защиты, выдайте в награду каждому персонажу по 100 опыта. Если персонажи освободили Тевиша, выдайте в награду каждому персонажу по 50 опыта.

Заключение

После того как Тростульграэль был побежден, оставшиеся слуги кобольды разбегаются по болотам. Спасенные пленники очень благодарны за возможность сбежать от пыток кобольдов и их темного повелителя. Некоторые пленники с радостью помогут персонажам добраться до Флана с кладом дракона.

Если персонажи убили Тростульграэля и вернулись к каргам с их сестрой по шабашу, то карги платят им то, что обещали, но очень встревожены известиями о том, что Бархат превратился в драколича.

Вернув таинственный магически помеченный ящик в Гильдию Торговцев, они получили не только свою награду, но и озорную улыбку от знакомого связного из гильдии.

Обратное путешествие во Флан не было богато на события. Мокро, холодно и долго, но в остальном ничего примечательного.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Не боевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Король ящеролюдей	1100
Шаман Ящеролюдей	450
Блуждающий огонек	450
Пробужденное дерево	450
Ползущая насыпь	1800
Зеленая карга	700
Гоблин	50
Тролль	1800
Кобольд фанатик культа	450
Кобольд берсеркер	450
Берсеркер	450
Тролль полудракон	2300
Тростульграэль, молодой черный дракон	2900

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Спасение Топекогтя	100
Договориться с каргами	100
Пробраться в Зал Черного Быка используя колодцы	300
Избежать или деактивировать кислотные ловушки	100
За каждого спасённого берсерка	100
Избежать или деактивировать охранный глиф	100
Освободить Тэвиша	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 3000 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 5000 опыта.

Сокровище

В этом разделе приводятся все сокровища, которые можно получить в этом приключении. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Аванс Гильдии Торговцев	75
Амулет Ползущей насыпи	200
Драгоценные камни из логова тролля	200
Кошель с монетами из логова тролля	250
Спрятанный сундук из логова тролля	50
Кошель с монетами из логова кобольдов	200
Ювелирные изделия из логова кобольдов	25
Украденная экипировка, золото и драгоценные камни	200
Драконий тайник	4000
Награда от Гильдии Торговцев	700
Награда от карг за спасение Смертоивы	300
Награда от карг за убийство Бархата	700
Сокровища карги (альтернативная награда от карги)	1000

Книга заклинаний Улисета Фаэлграэна из драконьей кожи

Обложка книги заклинаний выполнена из чешуи чёрного дракона и застёгивается на костяной клипс. В ней содержатся заклинания, которые можно переписать в книгу заклинаний персонажа по правилам, описанным в *Книге Игрока*.

1 ур.: понимание языков [comprehend languages], *обнаружение магии* [detect magic], *опознание* [identify]

2 ур.: обнаружение мыслей [detect thoughts], *поиск предмета* [locate object], *видение невидимого* [see invisibility]

3 ур.: подсматривание [clairvoyance], *языки* [tongues]

4 ур.: магический глаз [arcane eye]

5 ур.: знание легенд [legend lore]

Свиток заклинания: защита от энергии [spell scroll: protection from energy]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание *защита от энергии* [protection from energy]. Описание *свитков заклинаний* можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

ИЛИ

Свиток заклинания: хождение по воде [spell scroll: water walk]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание *хождение по воде* [water walk]. Описание *свитков заклинаний* можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Наборной доспех +1 [+1 splint armor]

Доспех, редкий

Этот комплект доспехов тонкой работы, украшен дварфийскими рунами. Руны описывают славные битвы Севера против орков. Доспехи слабо светятся, когда в пределах 100 футов от них есть орки. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Свиток заклинания: ускорение [spell scroll: haste][2]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание *ускорение* [haste]. Описание *свитков заклинаний* можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Зелье неуязвимости

Зелье, редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Слава

Все представители фракций зарабатывают одно очко славы за участие в этом приключении.

Представители Жентарима зарабатывают одно дополнительное очко славы за возвращение торговых карт, обнаруженных в логове Вельвета.

Представители Альянса Лордов зарабатывают одно дополнительное очко славы за то, что узнают судьбу Тэвиша Малаконта и вернут его во Флан.

Представители Арфистов зарабатывают одно дополнительное очко славы за обнаружение кодовой книги Арфистов и заколки из логова Вельвета.

Представители Изумрудного Анклава не ниже 2го ранга (Летний Скиталец [Summerstrider]) **зарабатывают одно дополнительное очко славы** за **выполнение спецзадания** и должны отметить его выполнение в своём журнале приключений.

Представители Ордена Перчатки не ниже 2го ранга (Маршеон [Marchon]) **зарабатывают одно дополнительное очко славы** за **выполнение спецзадания** и должны отметить его выполнение в своём журнале приключений.

Простой

Все персонажи получают по завершении этого приключения **десять дней простоя**.

Благосклонность и Вражда

Персонажи имеют возможность заработать следующие сюжетные награды во время этого приключения.

Торг с каргой. Из-за жадности, наивности или просто по незнанию, вы сторговались с каргой и теперь носите метку, которую видят только другие феи. Любые проверки Харизмы (Убеждение), которые должны положительно повлиять на не-злых фей проходят с помехой. Для того, чтобы убрать эту метку, карга, с которой вы торговались должна добровольно вернуть вам «уплату», которую вы предложили для торга.

2 Этот свиток и зелье ниже не встречаются в модуле по тексту.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Награда Мастера

Вы получаете **400 опыта** и **10 дней простоя** за проведение этого собрания.

Пробуждённое дерево

Огромное растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 59 (7к12+14)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	6(-2)	15(+2)	10(+0)	10(+0)	7(-2)

Уязвимость к урону огнём
Сопротивление к урону дробящий, колющий
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один язык, которым владел его создатель
Опасность 2 (450 опыта)

Ложная Внешность. Пока дерево не двигается, его невозможно отличить от обычного дерева.

Действия

Удар. ***Рукопашная атака оружием:*** +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 14 (3к6+4).

Берсеркер

Средний гуманоид (любая раса), любое хаотичное мировоззрение

Класс защиты 13 (шкурный доспех)
Хиты 67 (9к8+27)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	17(+3)	9(–1)	11(+0)	9(–1)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 2 (450 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода, берсеркер может получить преимущество на все броски попадания рукопашными атаками оружием на этот ход, но броски атак по нему также будут проводиться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

Боевой топор[3]**.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к12+3).

3 Обратите внимание, что пленники, становящиеся берсеркерами, не вооружены по тексту.

Гоблин

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)
Хиты 7 (2к6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	8(-1)

Навыки Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки Общий, Гоблинский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Засада или Отход.

Действия

Ятаган. ***Рукопашная атака оружием:*** +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 5 (1к6 + 2).
Короткий лук. ***Дальнобойная атака оружием:*** +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

Зеленая карга

Средняя фея, нейтрально-злая

Класс защиты 17 (природный доспех)
Хиты 82 (11к8 + 33)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	16(+3)	13(+1)	14(+2)	14(+2)

Навыки Магия +3, Обман +4, Проницательность +4, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Драконий, Сильван
Опасность 3 (700 опыта)
Амфибия. Карга может дышать на воздухе и под водой.

Врождённое использование заклинаний. Врожденное использование заклинаний у карги основано на Харизме(Сл спасброска от заклинаний 12). Она может использовать следующие врожденные заклинания, не требующие материального компонента:

Не ограниченно: *пляшущие огоньки, малая иллюзия, злая насмешка*

Имитирование. Карга может имитировать звуки животных или голоса людей. Существо, услышавшее эти звуки, может понять, что это подражание при успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 14.

Действия

Когти. ***Рукопашная атака оружием:*** +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: рубящий урон 13 (2к8+4).

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и всё, что она несёт или носит, магической иллюзией, которая ей выглядеть, как существо её обычного размера и гуманоидной формы. Иллюзия оканчивается или самой каргой бонусным действием, или при её смерти.

Изменения, вызванные этим заклинанием, не выдерживают

проверку физическим исследованием. Например, карга решила представить, что у неё гладкая кожа, но любой прикоснувшийся к ней почувствует её морщинистое тело. Для обнаружения того, что карга замаскирована, существо должно действием визуально осмотреть её иллюзию и преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20.

Невидимое перемещение. Карга магическом образом становится невидимой пока не атакует или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). В этой невидимости она не оставляет физических доказательств своего движения, поэтому может быть замечена лишь с помощью магии. Всё, что она несёт или носит, невидимо вместе с ней.

Тролль Полу-дракон

Большой великан, хаотично злой

Класс защиты 15 (природный доспех)
Хиты 84 (8к10+40)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	20(+5)	7(-2)	9(-1)	7(-2)

Навыки Восприятие +1
Сопротивление к урону кислота
Чувства Слепое зрение 10 фт., Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Великаний, Драконий
Опасность 5 (1800 опыта)

Острый нюх. Тролль совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Регенерация. Тролль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если тролль получает урон кислотой или огнём, эта черта не оказывает эффекта в начале следующего хода тролля. Тролль умирает только если в начале его хода у него 0 хитов и он не регенерирует.

Действия

Мультиатака. Тролль проводит три атаки – одну укусом и две когтями.

Укус. ***Рукопашная атака оружием:*** +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4).

Когти. ***Рукопашная атака оружием:*** +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 11 (2к6+4).

Кислотное дыхание ***(Перезарядка 5-6).*** Полу-дракон выдыхает 15-футовую струю кислоты в 5 футов шириной. Каждое существо на этой линии должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11 или получит урон кислотой 22 (5к8) при проваленном спасброске. При успехе спасброска оно получает лишь половину этого урона.

Кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс защиты 12
Хиты 5 (2к6-2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	12(+2)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Общий, Драконий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Кинжал. ***Рукопашная атака оружием:*** +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Праща. ***Дальнобойная атака оружием:*** +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к4+2).

Кобольд берсеркер

Маленький гуманоид (кобольд), хаотично злой

Класс защиты 13 (шкурный доспех)
Хиты 67 (9к8+27)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	17(+3)	9(-1)	11(+0)	9(-1)

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Безрассудство. В начале своего хода, кобольд может получить преимущество на все броски попадания рукопашными атаками оружием на этот ход, но броски атак по нему также будут проводиться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

Боевой топор. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (1к10+3).

Кобольд фанатик культа

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс защиты 13 (кожаный доспех)
Хиты 33 (6к8+6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	13(+1)	14(+2)

Навыки Обман +4, Убеждение +4, Религия +2
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Всеобщий, Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников волка находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Тёмная преданность. Фанатик получает преимущество на спасброски против очарования и страха.

Колдовство. Фанатик является заклинателем 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к атакам заклинаниями). Фанатик обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:
3аговоры (по желанию): *свет* [light], *священное пламя* [sacred flame], *чудотворство* [thaumaturgy]
1го уровня (4 ячейки): *приказ* [command], *нанесение ран* [inflict wounds], *щит веры* [shield of faith]
2го уровня (3 ячейки): *удержание личности* [hold person], *божественное оружие* [spiritual weapon]

Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две атаки ближнего боя.

Кинжал. ***Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием:*** +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Ящеролюд шаман

Средний гуманоид (ящеролюд), нейтральный

Класс защиты 13 (природный доспех)
Хиты 27 (5к8+5)
Скорость 30 фт., плавание 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(+0)	13(+1)	10(+0)	15(+2)	8(-1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +4, Выживание +6
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Задержка дыхания. Ящеролюд может задерживать дыхание на 15 минут.

Колдовство (только в форме ящеролюда). Ящеролюд шаман является заклинателем 5-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Ящеролюд обладает следующими заготовленными заклинаниями друида:
3аговоры (по желанию): *искусство друидов* [druidcraft], *сотворение пламени* [produce flame], *терновый кнут* [thorn whip]
1-го уровня (4 ячейки): *опутывание* [entangle], *туманное*

облако [fog cloud]
2-го уровня (3 ячейки): *раскалённый металл* [heat metal], *шипы* [spike growth]
3-го уровня (2 ячейки): *призыв животных* (только рептилий) [conjure animals (reptiles only)], *рост растений* [plant growth]

Действия

Мультиатака ***(только в форме ящеролюда)***. Ящеролюд совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. ***Рукопашная атака оружием:*** +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2) или 7 (1к10+2) в форме крокодила. Если ящеролюд в форме крокодила и цель Большого или менее размера, цель становится схваченной (Сложность освобождения 12). Пока цель схвачена, она считается опутанной и ящеролюд не может использовать укус на ком-то другом. Если ящеролюд возвращается в свою естественную форму, состояние «схваченный» завершается.

Когти ***(только в форме ящеролюда). Рукопашная атака оружием:*** +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: режущий урон 4 (1к4+2).

Смена формы ***(Перезарядка после Короткого или Длительного отдыха)***. Ящеролюд может обернуться в крокодила и оставаться в этой форме до 1 часа. Он может вернуться в свою естественную форму бонусным действием. Его статистике, кроме размера, остаётся одинаковой в каждой из форм. Любое снаряжение, которое он носит или использует не превращается. После смерти, он обращается в свою естественную форму.

Король ящеролюдов

Средний гуманоид (человек-ящер), хаотично-злой

Класс защиты 15 (природный доспех)
Хиты 78 (12к8+24)
Скорость 30 фт., плавание 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	12(+1)	15(+2)	11(+0)	11(+0)	15(+2)

Спасброски Тел +4 Мдр +2
Навыки Восприятие +4, Скрытность +5, Выживание +4
Иммунитет к состояниям страх
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Драконий, Бездны
Опасность 4 (1100 опыта)

Задержка дыхания. Ящеролюд может задерживать дыхание на 15 минут.

Пронзание. Раз в ход при попадании рукопашной атакой своим трезубцем ящеролюд причиняет дополнительный урон 10 (3к6) цели и получает временные хиты, количество которых равно этому причиненному урону.

Действия

Мультиатака. Ящеролюд совершает две атаки: одну укусом и одну когтями или трезубцем, либо две трезубцем.

Укус. ***Рукопашная атака оружием:*** +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Когти. ***Рукопашная атака оружием:*** +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: режущий урон 5 (1к4+3).

Трезубец. ***Рукопашная или дальнобойная атака оружием:*** +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3) или колющий урон 7 (1к8+3), если используется двумя руками при рукопашной атаке.

Тролль

Большой великан, хаотично злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 84 (8к10+40)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	20(+5)	7(-2)	9(-1)	7(-2)

Навыки Восприятие +1
Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Великаний
Опасность 5 (1800 опыта)

Острый нюх. Тролль совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Регенерация. Тролль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если тролль получает урон кислотой или огнём, эта черта не оказывает эффекта в начале следующего хода тролля. Тролль умирает только если в начале его хода у него 0 хитов и он не регенерирует.

Действия

Мультиатака. Тролль проводит три атаки - одну укусом и две когтями.

Укус. ***Рукопашная атака оружием:*** +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4).

Когти. ***Рукопашная атака оружием:*** +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 11 (2к6+4).

Ползущая насыпь

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 136 (16к10+48)
Скорость 20 фт., плавание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	8(-1)	16(+3)	5(-3)	10(+0)	5(-3)

Навыки Скрытность +2
Сопротивление к урону холодом, огнём
Иммунитет к урону электричеством
Иммунитет к состояниям ослеплённый, оглохший, истощение
Чувства Слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 10
Языки –
Опасность 5 (1800 опыта)

Поглощение молний. Когда ползущая насыпь подвергается урону электричеством, она не получает никакого урона и восполняет столько хитов, сколько должно было быть электричеством урона.

Действия

Мультиатака. Ползущая насыпь проводит две атаки ударом. Если обе атаки попадают по цели Среднего или меньшего размера, цель считается схваченной (вырваться Сл 14), и насыпь использует по ней свою способность Поглощение.

Удар. ***Рукопашная атака оружием:*** +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 13 (2к8+4).

Поглощение. Ползущая насыпь заглатывает существо Среднего или меньшего размера, схваченное ею. Проглоченное существо ослеплено, опутано, неспособно

дышать и должно преуспеть в спасброске Телосложеия Сл 14 в начале каждого хода насыпи или получит дробящий урон 13 (2к8+4). Если насыпь передвигается, проглоченное существо передвигается с нею. Ползущая насыпь может одновременно поглотить только одно существо.

Блуждающий огонёк

Крошечная нежить, хаотично-злое

Класс защиты 19
Хиты 22 (9к4)
Скорость 0 фт., полёт 50 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1(+5)	28(+9)	10(+0)	13(+1)	14(+2)	11(+0)

Иммунитет к урону яд, электричество
Сопротивление урону кислота, холод, огонь, некротический, звук; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия
Иммунитет к состояниям истощение, схваченный, паралич, отравление, сбитый с ног, опутанный, без сознания
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 2 (450 опыта)

Поглощение жизни. Бонусным действием блуждающий огонёк может выбрать целью одно существо в пределах 5 футов от него, если у существа 0 хитов и оно всё ещё живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 против магии или умереть. Если цель умирает, блуждающий огонёк восполняет себе 10 (3к6) хитов.

Эфемерность. Блуждающий огонёк не может ничего носить или использовать.

Бестелесное передвижение. Блуждающий огонёк может проходить сквозь других существ и объекты как будто они – сложно-проходимая местность. Он получает 5 (1к10) урона силой если заканчивает свой ход внутри объекта.

Изменчивое освещение. Блуждающий огонёк испускает яркое свечение в пределах от 5 до 20 футов, и создаёт полумрак на таком же расстоянии от этих пределов. Блуждающий огонёк может бонусным действием изменять этот радиус.

Действия

Разряд. ***Рукопашная атака заклинанием:*** +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон электричеством 9 (2к8).

Невидимость. Блуждающий огонёк и его свет может магическим образом стать невидимым[4], пока не атакует, не использует свою способность Поглощение Жизни или пока не завершиться концентрация (как будто концентрировался на заклинании).

Тростульграэль, молодой чёрный дракон

Большой дракон, хаотично-злой

Класс доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 127 (15к10+45)
Скорость 40 фт., полёт 80 фт., плавание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	14(+2)	17(+3)	12(+1)	11(+0)	15(+2)

Спасброски Лов +5, Тел +6, Мдр +3, Хар +5
Навыки Восприятие +4, Скрытность +4
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16
Языки Общий, Драконий
Опасность 7 (2900 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом и две своими клыками.

Укус. ***Рукопашная атака оружием:*** +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 15 (2к10+4) и урон кислотой 4 (1к8).

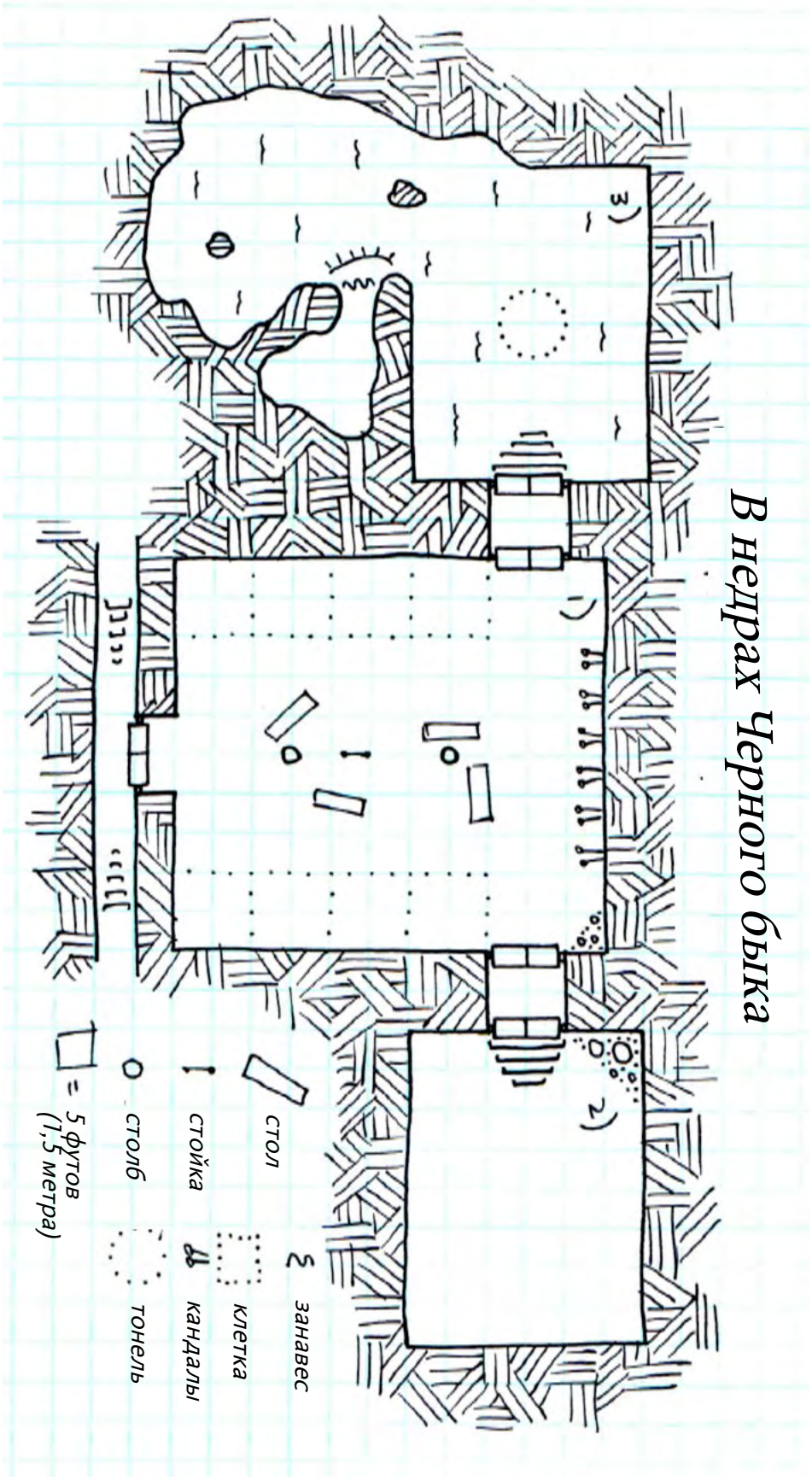
Когти. ***Рукопашная атака оружием:*** +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4).

Кислотное дыхание ***(Перезарядка 5-6).*** Дракон выдыхает 30-футовую линию кислоты 5 футов шириной. Каждое существо на этой линии должно пройти спасбросок Ловкости Сл 14 и получить урон кислотой 49 (11к8) при провале, или половину от этого урона при успехе.

4 у заклинания Невидимость, концентрация длится до 1 часа

Приложение: Зал Чёрного быка

Приложение: В недрах Чёрного быка



Приложение: До чёрных крыльев (трекер времени)

Используйте эту таблицу, чтобы отслеживать продвижение персонажей по приключению. Ставьте «X» в колонку Пройдено, когда этот час будет пройден. Поле «События» лишь предлагает возможную последовательность событий.

Время	Пройдено	События	Время	Пройдено	События
9:00		1 час для встречи со связными фракций	10:00		Прибытие в комплекс, разведка комплекса
10:00		Путь в трактир на перекрёстке	11:00		Руины Чёрного Быка
11:00		Путь в трактир на перекрёстке	12:00		Зал Чёрного Быка
12:00		Путь в трактир на перекрёстке	13:00		Внутренности Чёрного Быка
13:00		Путь в трактир на перекрёстке	14:00		
14:00		Путь на Кольцевые Острова	15:00		
15:00		Путь на Кольцевые Острова	16:00		
16:00		Путь на Кольцевые Острова	17:00		
17:00		Путь на Кольцевые Острова	18:00		Бархат возвращается в своё логово
18:00		Встреча с Топекогтем	19:00		
19:00		Путь в комплекс культистов	20:00		
20:00		Встреча с Шабашем Кровавого Корня	21:00		
21:00		Путь в комплекс культистов	22:00		

Возрождение Пруда Сияния

Ворганшаракс правит Фланом, используя Культ Дракона для расширения своего пагубного влияния. Но зелёный дракон стремится получить нечто большее, нежели контроль над осажденным городом. Его цель - абсолютная сила находится буквально у него под носом. Сумеет ли он восстановить Пруд Сияния и подняться на более высокую социальную ступеньку среди сородичей?

Данное приключение является продолжением DDEX1-10 «Тирания во Флане» и второй частью цикла «Под Изумрудными Когтями».

Код приключения: DDEX1-13

Участники проекта

Дебют: 5 февраля 2015
Публикация: 1 марта 2015

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.
©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
Gumeg, Kitar, Tenkai, stivie, afilimonov, korfax для dungeons.ru
http://dungeonsanddragons.ru/
http://vk.com/dungeons_ru

вычитка korfax, stivie
верстка stivie

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Возрождение Пруда Сияния», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 5-10-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей восьмого уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря Забытых Королевств, в Море Травы и Холмах Ликлбелли к северо-западу от города Флан.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 8 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение,

сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО).** Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера.*

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм

Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Два месяца назад, мистический метеор приземлился в кратере Крануна в непосредственной близости от места поселения каменного гиганта изгоя и племени его последователей. Осколки, образовавшиеся в следствии падения звезды, создали новый Пруд Сияния, и каменный гигант Кранун коснулся Пруда. Дух давно ушедшей сущности, известной как Тирантраксус овладел его телом, и начал планировать своё возвращение во Флан.

Ворганшаракс, Изувеченная Злоба - взрослый зеленый дракон, позиционирующий себя, как новую власть в Лунном Море, с помощью Культа Дракона захватил город Флан (как было описано в приключении DDEX1-10 *«Тирания во Флане»*). Те, кто противостояли ему, должны были выбрать: покинуть ли город, спрятаться получше или же быть убитыми.

Культ Дракона заманил Ворганшаракса к захвату города, рассказав, что там был найден Пруд Сияния под Замком Вальево (описано в приключении DDEX1-4 *«Дань мёртвым»*). Культисты верят, что, найдя пруд и использовав его могущественную магию, Ворганшаракс сможет распространить своё правление на всё Лунное Море.

Узнав о зелёном драконе, живущем в этих краях, Тирантраксус (в теле Крануна), смог убедить племя орков под названием Горящий Флаг (фигурировавшее в приключении DDEX1-9 *«Бандиты Железного Пути»*) создать союз ради укрепления влияния дракона в этом регионе. Однако, истинные мотивы Тирантраксуса остаются скрыты пеленой тумана, в то время как сам он собирает боевую силу, якобы желая присоединиться к Ворганшараксу во Флане.

После того, как город был захвачен, а самые ярые сторонники сопротивления были уничтожены или перешли на сторону дракона, культисты наконец-то смогли закончить исследования, начатые много месяцев тому назад, и обнаружили дремлющий Пруд Сияния, расположенный под замком Вальево. Проконсультировавшись с союзными Красными Волшебниками, культ попытался возродить этот Пруд, но только для то, чтобы узнать, что его убывающая магия была всего лишь отражением нового действующего Пруда в кратере Крануна. Теперь, группа культистов под руководством Иксусаксы, эльфийской волшебницы, носящей титул Облачённая в Пурпур, отправилась в путешествие к кратеру Крануна, дабы попытаться захватить Пруд, не зная о Кануне, его одержимом состоянии или желании союзничать.

Обзор приключения

Это приключение состоит из трёх частей.

Часть 1: Встреча в тюрьме. Данное приключение начинается в тюрьме Гримшэкл, со встречи персонажей с Глевитом, Приветствующим из Флана. Он располагает жизненно важной информацией, полученной из различных источников, о конечной цели Ворганшаракса и направляет группу приключенцев к предгорьям вблизи Гор Драконьего Хребта, что бы

те завладели силой нового Пруда Сияния.

Часть 2: В погоне за Культистами. Персонажи отправляются в путь, либо преследуя агентов Ворганшаракса, направляющихся к Кратеру Кранна, либо пересекаясь с ними где-то по пути и заводят беседу, в надежде выведать всё то, что известно культистам.

Часть 3: Кратер Кранна. Персонажи прибывают к кратеру Кранна и решают, как они будут действовать дальше, чтобы всё получилось наилучшим образом. Кранун - каменный гигант, шаман и изгой, прикоснулся к вновь ожившему Пруду Сияния и теперь одержим духом Тирантраксуса.

Магия Пруда всё ещё активна, и персонажи должны найти способ, как отключить его, если это вообще возможно, остановить культистов от сбора его эссенции и возвращения с ней к Ворганшараксу, и/или нанести поражение Тирантраксусу.

Темп проведения и общие рекомендации

Приключение разработано для 4 часов игры. Почти всё приключение проходит в кратере Кранна, что может потребовать достаточно много времени на его исследование. Удостоверьтесь, что у вас есть запас времени не менее двух с половиной часов для этой области.

Кроме этого, в приключении есть возможность для поиска решений различных проблем. Приключение можно сыграть разными способами в зависимости от того подхода, который выберут игроки. Здесь нет «правильного пути», так как разные группы будут применять различные подходы, в итоге они должны быть вознаграждены опытом за проявленную изобретательность.

Введение

Прочитайте следующее, а после представления игроками своих персонажей, выясните что привело их к тюрьме Гримшэкл, согласно разделу Зацепки приключения.

Изувеченная Злоба - большой зелёный дракон, известный так же как Ворганшаракс, потомок Клаугийламатар, в один день месяца Листопада превратился в ужасный кошмар для жителей многострадального Флана. Он явился внезапно (но только не для Культа Дракона, который его туда и привел) и своим ядовитым дыханием и ужасными когтями воцарил смерть в городе. Разгромив сопротивление за пару часов, он покусился на Киноварный Трон и с помощью культа подчинил себе остатки жителей, в том числе часть Чёрных Кулаков - городскую стражу.

Те немногие, кто был против его правления, или убиты, или ушли в подполье, или бежали из города. Небольшая группа приключенцев помогла Лорду Регенту и нескольким дюжинам горожан бежать от принесенных драконом разрушений. Тело рыцаря Чёрного Кулака Алейд Буррал, которая пожертвовала собой, чтобы помочь сбежать Лорду Регенту, было увезено, в попытке воскресить её.

Башня Денлора во Флане, база сопротивления, пала перед Культом Дракона практически сразу после нападения дракона. Уже ослабшее сопротивление было уничтожено, и большинство из его участников было вытеснено в прилегающие городки, деревни и леса. Большинство из вас провели последние несколько недель в подобных местах, а большинство тайных проходов в город и из него раскрыты или скомпрометированы.

Зацепки приключения

Приключение начинается в трёх часах пути к северу от Флана в тюрьме Гримшэкл на берегу реки Стоянов (впервые фигурирует в DDEX1-9 *Бандиты Железного Пути*). Игроки могут иметь собственные причины ответить на призыв Глевита, либо вы можете использовать одну из следующих зацепок.

Просьба Тёмной Линсы. Если приключенец получил *«В долгу у Темной Линсы»* в DDEX1-10 *Тирания во Флане*, то она просит о том, чтобы персонаж встретился с Глевитом по поводу недавней информации об агентах Ворганшаракса, полученной от Приветствующих.

Беженцы из Флана. Если персонажи недавно закончили DDEX1-10 *Тирания во Флане,* то они, возможно, покинули город после нападения дракона, не знаю ни одного безопасного места. Одной из первых найденных убежищ как раз и стала тюрьма Гримшэкл, так как это относительно безопасное место возле реки и вряд ли привлечёт внимание культа Дракона, или самого зеленого дракона, или его союзников (Слёзы Злобы).

Поддержание порядка. Персонаж с предысторией солдат или благородный (или член Альянса Лордов) может быть призван в тюрьму Гримшэкл, чтобы помочь поддержать порядок среди сброда сбежавших Чёрных Кулаков, Приветствующих (гильдия воров) и других жителей, которые решили оставить город.

Прошлые приключения

Хорошая идея узнать какие из игроков участвовали в DDEX1-10 Тирания во Флане, в первой части цикла «Под Изумрудными Когтями». Хоть это и не обязательно, но в целом игроки, игравшие в первой части, могут иметь в результате небольшое преимущество.

Часть 1: Встреча в тюрьме

Приключенцы прибывают в тюрьму Гримшэкл и готовы встретиться с Глевитом, Приветствующим и бойцом сопротивления, который борется с властью дракона Ворганшаракса над Фланом. Не стесняйтесь переделать текст ниже, если некоторые из приключенцев начинают в тюрьме.

Из-за завесы утреннего дождя, постепенно проступает унылый вид на тюрьму Гримшэкл.

Комплекс ненадежно стоит на берегу реки Стоянов, снаружи он выглядит неухоженным, что стало результатом десятилетий запустения и пренебрежительного отношения. Сама башня достаточно крепкая, и вас пропускает через железную дверь подозрительно-выглядящий парень по имени Бевек, один из двух братьев, которые работают в этом логове жестокого отчаяния.

Оказавшись внутри, вас подводят к одной из тесных клеток. По началу это кажется какой-то хитростью, возможно вражеская ловушка, чтобы заманить вас в тюрьму без возможности побега. Но как только ваши глаза приспосабливаются к тусклому свету фонаря, вы замечаете фигуру, которая сидит на узком каменном выступе, и которая оторвала свой взгляд от маленькой книги в кожаном переплёте. Это человек с тонким лицом, зачёсанными назад волосами и большим носом.

«Я рад, что вы пришли. Я уже боялся, что вы не возьметесь за мое дело.»

Приветствующий **Глевит** пришёл сюда, чтобы узнать, что ответят приключенцы на его предложение, и попросить помощи. Он покинул Флан, чтобы создать базу за пределами города, так как дракон уничтожил любую угрозу его власти с помощью Культа Драконов и Слёз Злобы.

Отыгрыш Глевита

Глевит - вор-карманник. Не смотря на свои корни участника организованной преступности, ему очень нравится новая роль народного героя. Он недоверчив к тем, кто представляет власть и любит тех, кто принимает борьбу низшего класса. Это привело его к сотрудничеству с Арфистами для того, чтобы передавать информацию между их членами. Глевит в последний раз встречался в DDEX1-10 *Тирания во Флане*, где он помог беженцам и приключенцам бежать из города через канализацию.

Глевит передаёт следующую информацию; если его спросят об источнике, то он скажет, что получил её от нескольких контактов, которые ещё остались в городе. Он так же намекает на «внутренний источник» среди Слёз Злобы (переметнувшихся на сторону дракона Черных Кулаков).

- Слухи говорят, что Ворганшаракс не удовлетворился контролем только над Фланом, у него есть замыслы на всё Лунное Море.
- В своём желании получить ещё больше власти, он начал сотрудничать с Красными Волшебниками, которые советовали собрать любую возможную магию для их исследований.
- Несколько дней назад по всему Культу Дракона прошёл слух, что Ворганшаракс ищет группу, которая должна будет выехать за пределы Флана в поисках какого-то мощного источника магии.
- Иксусакса Песнь Ужаса (с которой персонажи, возможно, сражались в DDEX1-10 *Тирания во Флане*) вызвалась возглавить культистов в их экспедиции. Они должны отправиться на север в холмы Тиклбелли у подножия гор Драконьего Хребта.
- Культисты планируют выйти из Флана завтра утром. К середине второй половины дня они будут проходить недалеко от сюда.

Это всё что известно Глевиту на текущий момент. Он не знает точно, что культисты намерены искать для дракона и куда именно направляются.

Глевит просит проследить за культистами и выяснить, что же именно они ищут, и не дать завладеть им этой мощной силой.

«Я не знаю, что они ищут и куда именно направляются, но независимо от цели, это не может сулить нам ничего хорошего. Эта первая экспедиция, которую отправил Ворганшаракс после общения с Красными Волшебниками. Я боюсь, что знание на их стороне, и мои немногочисленные пташки в городе недостаточно близки к советникам дракона, чтобы узнать все подробности»

Сокровища

Эта миссия полна неизвестного и может быть крайне опасной, так как замешана Иксусакса. Глевит предлагает группе 1000 зм в виде драгоценных камней, «освобожденных из когтей дракона» (камней достаточно, чтобы каждый персонаж получил свою долю в виде одного камня), если они согласны выяснить, что культисты ищут, и попробует остановить их. Он с неохотой выплатит им награду вперед, если те будут просить. Дополнительно он ещё предложит группе одно *зелье большого лечения [potion of greater healing]*.

День на подготовку

Персонажи имеют примерно 24 часа, чтобы сделать всё, что они хотят, дабы подготовиться к грядущему путешествию. Есть два основных варианта, которые должны быть предоставлены каждому персонажу.

Усиление игроков

Сообщите игрокам, что они их персонажи могут потратить этот день простоя на что-то или ничего. Позвольте каждому из них решить, что будет делать их персонаж весь день, не зачитывая им список видов деятельности. Если же игроку понадобится совет, тогда уже не стесняйтесь предложить ему несколько идей из списка видов деятельности.

Вариант 1: Использовать время простоя

Каждый персонаж может использовать свой день простоя для одного из перечисленных ниже видов деятельности. Отметьте, что если персонаж решил заняться такой деятельностью, то он должен оплатить расходы на свой стиль жизни.

Свободное время. Персонаж может потратить этот день на свободное время препровождение с остальными не заключенными обитателями тюрьмы (особенно с изгнанными Черными Кулакам). Бросок по таблице представленной в *Книге Мастера* определяет события случившиеся в этот день. Если выпало 31-40, то замените результат таблицы на следующий.

31-40	Вы впечатлили одного из Черных Кулаков хвастливыми рассказами о своей смелости. Он или она предлагает вам свои услуги в качестве наёмника на протяжении приключения, при условии выплаты ему или ей фиксированной платы - 10 зм в день. Используйте статистику **головореза [thug]**для наёмника (см. **Раздаточный материал для игроков 1**).

Исследование. Возможно, что один из персонажей попытается выяснить что-то о планах Ворганшаракса, используя имеющиеся у них информационные сети. Возвращаться в Флан и выяснять слухи очень долго и опасно, но можно послать назад одного из

агентов Глевита или использовать магию, чтобы выйти на контакт с членом сопротивления. Кроме того, фракция персонажа может определить, какая информация ему доступна. Дайте персонажу пройти проверку Интеллекта (Расследования) или Харизмы (Убеждения) по их выбору. Если результат равен 10 или выше, то дайте им одно сведение из таблицы ниже; Если результат 20 или выше, то дайте им два сведения.

Изучение планов Ворганшаракса

Фракция	Результат
Любая/никакая	Иксусакса Песнь Ужаса, могущественный маг и Носитель Пурпурных Одеяний ведет экспедицию. Ее сопровождают несколько когтей дракона и крыльев дракона, опытные и проверенные члены Культа Дракона. Кроме того, известно, что виверна Иксусаксы может быть неподалеку, разведывая обстановку.
Любая/никакая	Экспедиция направляется к месту под названием Кратер Кранула, которое находится примерно в двух днях пути от тюрьмы Гримшэкл в Холмах Тиклбелли.
Арфисты	Из Флана приходят слухи что сформировался новый Пруд Сияния, и Ворганшаракс жаждет его силы. Пруд Сияния наделен ильной магией, которую можно использовать в разных целях.
Орден Перчатки	В Холмах Тиклбелли недавно были замечены орки из племени Горящий Флаг. Это племя численностью несколько дюжин возглавляет орог по имени Нарл Щитогрыз, который ранее состоял на службе у Культа Дракона.
Изумрудный Анклав	Падающая звезда упала недалеко от Холмов Тиклбелли несколько месяцев назад. С тех пор местная фауна ведет себя беспокойно, особенно роющие существа, такие как булетты. Взрытая земля в каменистом ландшафте — это явные следы их пути.

Члены Альянса Лордов и Жентарима не получают особой информации, но могут получить информацию, не привязанную к фракциям.

Результаты исследования

Персонажи могут захотеть понять, удалось ли что-то выяснить по результатам использования дней простоя на исследования. Ниже приведены различные проверки, которые можно сделать с целью получения информации, если соответствующее расследование было проведено.

Кранун. Если персонажи узнают, что Культ Дракона направляется к Кратеру Кранула, тот, кто сделает успешную проверку (Интеллекта (История) Сл 15 понимает, что это название ему знакомо. Кранун - это каменный гигант шаман, изгнанный из своего племени по одним только гигантам известным причинам. Он уединился в кратере в Холмах Тиклбелли. Говорят, многие племенные вожди приходят к нему за советом и мудростью. Он также поддерживает связи со многими местными существами, чтобы знать о происходящем в его владениях.

Пруд Сияния. При успешной проверке Интеллекта (Магии) Сл 10 или Интеллекта (История) Сл 15 можно узнать немного больше о Пруде Сияния. Когда-то давно под Замком Вальево существовала мощная и опасная аномалия в Плетении, источник сырой магии, который использовался сущностью по имени Тирантраксус. Тирантраксус был побежден отрядом приключенцев, и магия пруда была нейтрализована. С тех пор ходили слухи, что существуют и другие Пруды Сияния. Пруд, среди прочего, может использоваться для призывания, телепортации или даже возможно магического принуждения других существ.

Контршпионаж. Персонаж может попытаться направить экспедицию по ложному следу с помощью шпионажа и распространения ложных слухов. Это может быть сделано в форме фальсификации корреспонденции Красных Волшебников (с помощью магии или иными способами), отправки ложных сведений о состоянии пути к Холмам Тиклбелли, или распространения слухов о недовольствах в рядах экспедиции.

Чтобы заняться контршпионажем персонаж может сделать проверку Харизмы (Обман). Персонажи с соответствующими предысториями или те, кто достиг ранга 2 и выше во фракциях Арфисты, Альянс Лордов или Жентарим, получают преимущество на проверку. Если проверка успешная, то выберите в качестве эффекта один из вариантов ниже.

Эффекты дезинформации

Пример Дезинформации	Эффект
Неправильный дорожный отчет	Экспедиция Культа Дракона к Кратеру Кранула займет на один день больше (три дня вместо двух).
Внесение Разногласий	Уменьшение количества крыльев дракона на один в экспедиции Иксусаксы.
Нарушение коммуникации	Группа получает преимущество на проверки Ловкости (Скрытности), чтобы спрятаться от культистов.
Другая Дезинформация	Персонажи получают вдохновение при встрече с культистами.

Вариант 2: Переждать

Если персонаж не тратит свой день простоя, то предполагается, что он проводит его в подготовке к путешествию. Никаких особых преимуществ персонаж не получает. Они могут провести исследование, отличное от других персонажей, как указано во врезке.

Персонажи могут захотеть получить более подходящее снаряжение для пешей экспедиции, особенно теплые вещи. Так как сейчас Найтол, последний месяц года, стоит холодная погода, и снег может начать идти в любой момент. Лошади не доступны.

Часть 2: Выслеживание культистов

К полудню следующего дня группа уже готова выдвигаться, хотя они могут это сделать позже или раньше в согласии с их планом. Они могут действовать как им угодно. Более информированные группы могут разработать лучшие варианты того, как разобраться с культистами.

Ограниченная информация

Если группа не знает куда конкретно направляются культисты, то кто-то из них должен вести остальных, чтобы не потеряться, если они не идут так, чтобы видеть культистов (или им не нужно выслеживать их).

Если группа достоверно не знает состав экспедиции культистов и не хочет попадаться им на глаза, все что они могут узнать по следам, это то, что в экспедиции много существ и большинство из них гуманоиды. Персонаж с особенностью исследователь природы (любимая местность равнины или горы) может точно определить количество и тип существ.

Экспедиция Культистов

Экспедиция Культа дракона была сформирована по приказу Ворганшаракса и присмотром Красных Волшебников. Их задача состоит в том, чтобы отправиться в кратер Кратуна и удостовериться, что появился новый Пруд Сияния, взять образец из Пруда и отвезти его обратно дракону и Красным Волшебникам для изучения.

Состав экспедиции следующий: **Иксусакса Песнь Ужаса**, два **когтя дракона, крыло дракона**, о**хранный дрейк** [**dragonclaws, dragonwing, guard drake**] и ездовая **виверна** Иксусаксы. Состав экспедиции не меняется от уровня сложности. Для групп маленького уровня (5 или 6 уровень) должно стать совершенно очевидным, что сражение в открытом бою с этим отрядом будет слишком сложным. Иксусакса не летит на своей виверне во время путешествия, только в бою.

Отыгрыш Иксусаксы Песни Ужаса

Иксусаксу Песнь Ужаса изгнали из Миф Драннора в раннем возрасте. Учась у любых магов, которые могли ее учить, Иксусакса попала в культ после того как увидела разрушение, принесенное красным драконом, который был союзником культа. Она верит, что однажды она будет командовать настоящими драконами и считает, что все существа чья жизнь короче ее, это не более чем скот. Иксусакса уважает только эльфийских магов и колдунов. Она идет на компромисс только если ей предложить в награду какие-то знания о драконах; в других случаях она выполняет свой долг Носителя Пурпурных Одежд в надежде возвыситься в ранге культа и узнать еще больше секретов драконов.

Маршрут культа пролегает на северо-запад, проходя примерно в миле к западу от тюрьмы Гримшэкл по малоизвестным тропам, после чего они поворачивают к западу через Море Травы к Холмам Тиклбелли. Вы можете выдать игрокам **Раздатку 2: Карта Региона,** чтобы они лучше понимали где путешествуют.

Культисты путешествуют пешком с нормальной скоростью. Дойти до Кратера Кранун займет у них двое суток, если им не препятствовать; они прибывают туда в полдень третьего дня.

Расписание Экспедиции

Расписание экспедиции указано ниже, если ее не прервут.

День 1. Экспедиция покидает Флан утром, проходит около тюрьмы Гримшэкл после полудня и движется дальше на запад через Травяное море.

Вечер 1. Экспедиция разбивает лагерь возле разрушенной сторожевой башни.

День 2. Экспедиция вступает в холмы Тиклберри рано утром и движется по тропе, поворачивающей на северо-запад.

Вечер 2. Экспедиция ставит лагерь у скалистого отрога в холмах.

День 3. Экспедиция выступает рано утром и идет строго на запад к Кратеру Кранун. Они прибывают туда в полдень.

У кратера. Экспедиция сражается с перитонами и орками, теряет своего охранного дрейка и одного когтя дракона. Они спускаются в кратер по спиральной лестнице. В конце концов, Иксусакса убеждает Нарла отвести их к Кранун. Кранун (одержимый Тирантраксусом) позволяет им взять образец из Пруда Сияния в Флан к Ворганшараксу. Кранун падает без сознания в тот момент, когда Тирантраксус оставляет его тело. Орки приходят в смятение, но Иксусакса обещает им богатства из клада дракона за безопасный проход. Экспедиция отдыхает остаток дня и отправляется в путь ночью.

Вечер 3. Нарл, его ворг и четыре орка сопровождают Иксусаксу и остатки ее экспедиции обратно в Флан. Они путешествуют по ночам, чтобы избежать ненужных встреч и для удобства орков. Экспедиция движется по пути на юг, быстрым темпом, и покидает Холмы Тиклбелли на рассвете.

День 4. Экспедиция разбивает лагерь у высохшего ручья в Море Травы.

Вечер 4. Экспедиция, все еще двигаясь в быстром темпе, проходит в начале вечера Пирамиды Гигантов (бесплодное поле с огромными погребальными курганами с валунами на вершине) и доходит до Железного Пути к рассвету. Они нападают на фермерскую усадьбу, убивают жителей и устраивают там лагерь.

День 5. Экспедиция отдыхает в усадьбе. Виверна убивает домашний скот в сарае и делает там себе насест.

Вечер 5. Экспедиция быстро приближается к Флану, достигая города к полуночи. Их тут же провожают к Ворганшараксу. Нарлу и его оркам платят и отпускают их восвояси. Они уходят назад к Кратеру Кранун.

Сражение с культистами

В какой-то момент персонажи могут решить сразиться с культистами. Они могут подождать момента, когда культисты только закончили бой (случайное сражение или бой с орками в кратере), или напасть на них на их пути в Кратер Кранун или обратно.

В бою **Иксусакса Песнь Ужаса** прыгает на свою **виверну** и взлетает в небо. Она колдует мощные заклинания такие как *конус холода*, *ледяной шторм* и *огненный шар* [*cone of cold, ice storm, fireball*], чтобы попасть по всей группе врагов. Она приказывает виверне пикировать вниз и атаковать врагов по одному своими когтями и жалом, или драться с любыми врагами в воздухе. Если она или виверна сильно раненая, то она кружит и отступает по воздуху если это возможно. В качестве последней линии защиты, она колдует на себя *великую невидимость* [*greater invisibility*] и пытается сбежать с помощью *туманного шага* [*misty step*].

Два **когтя дракона** и **охранный дрейк** набрасываются на одну цель, обычно на персонажа ближнего боя. Все они фанатично дерутся до смерти пока Иксусакса издает боевые кличи.

Крыло дракона бьется бок о бок с остальными культистами или пытается использовать свой *ограниченный полет*, чтобы напасть врасплох на персонажа, дерущегося с Иксусаксой. Как и все остальные он дерется насмерть.

Сокровища

У Иксусаксы с собой есть книга с заклинаниями, в которой записаны все заклинания, которые она приготовила на сегодня.

Награда опытом

Если персонажи берут в плен Иксусаксу Песнь Ужаса и приводят ее в тюрьму Гримшэкл, то каждый персонаж получает по 250 очков опыта. Персонажи из **Ордена Перчатки** получают по **одному дополнительному очку славы.**

Путешествие к кратеру Кранула

К Кратеру Кранула ведут два очевидных маршрута - один идет по проторенному пути; другой предполагает путешествие через дикую природу. Экспедиция идет по дорогам, так как это быстрее и меньше связано со случайными столкновениями. Персонажам известны оба маршрута.

Путь в Глуши. Если персонажи выбирают путь через дикую природу, то это замедляет их на целый день (Холмы Тиклбелли являются трудным ландшафтом) и существует большая вероятность случайных столкновений, но культисты не смогут их заметить. Персонаж с особенностью исследователь природы (с любимой местностью равнины или горы) нивелирует эти штрафы.

Путь по дороге. Если персонажи идут по дорогам, то они могут попытаться следовать за культистами. В ясный день культистов видно за две мили (или меньше если выпадает плохая погода). Следовать за ними в таком случае рискованно, так как виверна патрулирует окрестности. Один раз в день виверна подлетает к группе достаточно близко, чтобы заметить. Когда это происходит, группа может заметить большое летающее существо до того, как оно заметит их. Любой персонаж в группе, который не занят какой-то деятельностью (слежение или фуражировка) и с пассивной Мудростью 12 ли выше (15 или выше в плохую погоду), замечает виверну до того, как она замечает их. Группа может попытаться спрятаться.[1]

Если виверна замечает персонажей, то она не нападает на них, а делает разворот и летит к Иксусаксе, чтобы предупредить ее. Виверна не может рассказать деталей, но дает Иксусаксе понять, что есть опасность на дороге позади них. В таком случае Песнь Ужаса подгоняет свою экспедицию; они не вступают в бой с персонажами. Они ускоряются до быстрого темпа передвижения, что дает им прийти к Кратеру Кранун по крайней мере на 12 часов быстрее.

По следам

Если персонажи идут по следам культистов, то остаются от них достаточно далеко и их не заметят, но существует опасность потерять след. Любой персонаж, который решает заниматься поиском следов должен пройти проверку Мудрости (Выживания) Сл 15 один раз каждый день, чтобы не терять след. Проверка делается с преимуществом, так как экспедиция оставляет много следов.

Общая сводка путешествия

После того, как группа решила идти по дороге или через глушь, пройдите следующие шаги для общего описания путешествия. Больше информации вы можете найти в *Книге Игрока* или базовых правилах.

- Уточните каким построением идет отряд героев.
- Определите темп путешествия (быстрый, обычный, медленный)
- Определите род занятий для каждого персонажа
- Делайте проверки случайных столкновений один раз в день и один раз во время долгого отдыха (смотри ниже)
- Делайте проверку на столкновение с виверной один раз в день если это требуется
- Во время каждого долгого отдыха определяйте темп путешествия на день

Все данные выше приведены из расчета нормального пешего темпа.

Если группа решает идти быстро или путешествовать на лошадях, то они могут прибыть в Кратер Кранула вечером второго дня, а не в полдень третьего, сильно раньше культистов. В таком случае, если они путешествуют по дорогам, им нужно будет придумать способ избежать столкновения с культистами (возможно пройдя мимо них под покровом ночи). Они так же могут перейти на быстрый марш на 8 часов (но рискуя получить один уровень истощения).

Если группа путешествует медленно, то они смогут использовать скрытность. Они смогут избежать случайных столкновении на пути к Кратеру Кранун, но не смогут догнать культистов. Вместо этого, они смогут столкнуться с ними на пути культистов назад с Холмах Тиклбелли ночью третьего дня.

Погода стоит ясная и прохладная если не изменяется в результате случайных событий по таблице. Таблица времени путешествия приведенная ниже предполагает, что персонажи путешествуют пешком.

День 1. Персонажи покидают тюрьму Гримшэкл и уходят в Море Травы. Это обширная плоская равнина с высокой травой с иногда встречающимися разрушенными фортами и сторожевыми башнями. Иногда встречаются деревья или кустарники. Ветер воет в долине и звук разносится очень далеко. Погода прохладная, но не сильно.

Вечер 1. После захода солнца равнина быстро остывает. Ночью образуется наледь. Иногда в ветре слышится вой похожий на волчий.

День 2. Равнина сменяется Холмами Тиклбелли. В пограничной зоне начинают появляться кустарники. Высокая трава укорачивается и потом перетекает в скрюченные растения и каменистую почву. В холмах можно увидеть большие скалы тут и там. Великие Горы Драконьего Хребта туманно виднеются вдалеке.

Вечер 2. Ветер смягчается, но ночи становятся холоднее. Персонажам нужна теплая одежда или сопротивление холоду, чтобы избежать проверки Телосложения Сл 10 на истощение за каждый час после наступления темноты (около 12 спас бросков).

День 3. Местность становится бесплодной, повсюду лежат камни под странными углами и более странные изменения в ландшафте. Кое-где виднеются деревья. Утесы высотой от одной до двух сотен футов, проходы в каньонах иссохших рек и кратеры в земле попадаются на пути персонажей к Кратеру Кранула.

Случайные столкновения

Пока персонажи путешествуют, делайте проверку случайного столкновения один раз в течение дня и один раз при каждом длительном отдыхе. Бросьте к20, и при результате 18 и выше определите столкновение по приведённой ниже таблице. Вы можете решить, что случайное событие происходит, если есть свободное время или персонажам нужен вызов.

Дополнительно вы можете делать проверку на столкновение и для культистов. Если оно случается, то это будет один булетт. Культисты потеряют одного драконьего когтя, а Иксусакса произнесет два

1 Здесь очевидно имеется ввиду пассивная Мудрость (Восприятие).

заклинания. Группа может использовать эту благоприятную возможность для нападения.

Столкновения в Травяном море/холмах Теклберри

2к6	Столкновение
2	1к6 **псов смерти** нападают на друида драконорожденного по имени Колдборн (или Хладород), челна Изумрудного Анклава. Если его спасти, то он дает персонажам 6 ягодок добряники и рассказывает им о том, что падающая звезда приземлилась в Кратер Кранула и орки из племени Горящий Флаг недавно поселились там.
3	2к4 **теней**. Они в прошлом были рыцарями. Если сейчас день, то перебросьте кости.
4	3к6 бизонов (используйте характеристики **гигантского козла**). Они не агрессивны до тех пор, пока не приблизиться к стаду ближе чем на 50 футов.
5	Начинает идти ледяной дождь (день) или снег (ночь). Такая ненастная погода снижает видимость до половины мили днем и длится несколько часов.
6	Разрушенная башня расположена около пути следования группы. Изнутри можно услышать стоны. **Привидение [ghost]** (бывший офицер, погибший при обороне башни против орды орков) обезумело и всех гуманоидов принимает за орков. Оно со злобой атакует персонажей. Прикроватный сундук привидения содержит его офицерскую форму возрастом около 200 лет и сумочку, содержащую четыре опала общей стоимостью 400 зм.
7	2к6 **орков.** Это отряд охотников из племени Горящий Флаг, расположенного в кратере Кранула. Если кто-то из них сбежит, то остальная часть племени узнает о приключенцах.
8	1 **булетт**
9	Погода превращается в морозный туман, который не уходит 24 часа. Видимость понижена до 100 футов и днем, и ночью.
10	1к2 **каменных гигантов** и 1к2 **саблезубых тигров**. Они изначально враждебно настроены к группе, но становятся равнодушными, если персонажи говорят, что они идут в Кратер Кранун, чтобы исправить сложившуюся там ситуацию. Гиганты могут рассказать персонажам, что они слышали о Крануне и что он был изгнан из их племени, и обречен на жизнь на поверхности.
11	1 **булетт**
12	1 **циклоп**. В его рюкзаке есть один полусъеденный бизон и серый плащ с заколкой Арфистов. Если член Арфистов возвращает эмблему Глевиту в тюрьму Гримшэкл, то он получает дополнительное очко славы.

Часть 3: Кратер Крануна

После нескольких дней пути, герои доходят до Кратера Крануна, дома каменного гиганта Крануна (теперь одержимого), племени орков Горящего Флага, стаи перитонов и нового Пруда Сияния. Переходите к области 1 и прочтите текст при приближении героев к кратеру.

Кранун, шаман каменных гигантов, был изгнан из племени и живет в этом кратере уже несколько лет. Он преобразовал сеть тоннелей в свое жилище, сделал себе стоячие камни для медитации и хижину для приема посетителей. Через некоторое время гоблины из племени Морозной Шерсти поселились в пещерах, стараясь избегать перитонов, которые на них охотятся. Кранун расширил пещеры, чтобы разместить гоблинов.

Когда метеор упал в кратер и Кранун стал одержим Тирантраксусом, все стало очень быстро меняться. Гоблины были изгнаны из своих пещер и перитонам было позволено устроить там гнезда, птицы и стали первыми союзниками гиганта. В конце концов Тирантраксус узнал о Ворганшараксе и смог выйти на контакт с племенем орков Горящего Флага, чтобы обсудить с ними свои планы. Их лидер орог Нарл привел племя в Кратер Крануна и заключил сделку с одержимым каменным гигантом - племя помогает Тирантраксусу получить аудиенцию у Ворганшаракса, а взамен он предложил им использовать кратер как базу для грабежа окрестностей.

Если культисты прибыли первыми

Если экспедиция Культа Дракона прибыла раньше персонажей, то всюду видны следы битвы. Культисты попытались запугать орков, чтобы те дали им пройти, а вместо этого дюжина орков вступила с ними в бой. В конце концов вмешался Нарл и закончил бой, согласившись проводить культистов через пещеры к одержимому Крануну. Там культисты встретились с гигантом и согласились отнести пробу из Пруда Сияния к Ворганшараксу. После того как Кранун дал им пробу, он упал без сознания и целый час продолжалась неразбериха. Потом Нарл организовал несколько орков в отряд во главе с собой, чтобы сопроводить культистов обратно в Флан. Они отдыхают несколько часов и покидают кратер ночью. Смотри «Расписание Экспедиции» в Части 2 для подробной информации.

Если персонажи приходят на место после экспедиции, то они находят тела четырех мертвых орков на земле около входа в пещеру в области 1.

Общие свойства области

Кратер Крануна это бесплодная каменистая часть Холмов Тиклбелли. Несколько скрюченных деревьев растут около кратера и тень Гор Драконьего Хребта нависает над всем пейзажем. Сам кратер подробно расписан в области 6.

Погода. Небо облачное и холодное, если не было изменений погоды по результатам бросков. Даже без изменений погоды небольшой промозглый дождик капает днем (превращаясь в снежинки ночью), обеспечивая легкое затруднение видимости.

Пещеры. Пещеры и проходы, которые были сделаны с помощью магии Крануна в последние несколько лет, очень гладкие и по ним трудно карабкаться, нужно пройти проверку Силы (Атлетики) СЛ 15. Потолки во всех пещерах высотой около 15-20 футов как и в проходах если не сказано иного. На стенах всех пещер и проходов видны завитые узоры, кроме узкого прохода и области 6а (оба они были сделаны после одержимости Крануна).

Освещение. В пещерах превалирует тьма (кроме областей 5 и 6а, где свет падает снаружи). Все существа, обитающие внутри имеют зрение в темноте. Вне пещер освещенность определяется временем суток.

Запахи. Немытые тела, помет животных, кострище, мокрый камень

Звуки. Разговоры на Орксском, стук ледяного дождя, случайные крики животных (перитонов)

1. Вход в пещеру и приближение к нему

Когда персонажи подходят к Кратеру Крануна, прочтите следующее.

> После зубчатого каменного подъема местность становится ровной с несколькими изогнутыми кустами и худосочными деревьями тут и там. Большая куча камней сложена в пятидесяти футах от вас. А за ней земля разверзается дырой от кратера, имеющего примерно 100 футов в диаметре. Вы можете заметить какое-то подобие вырезанной лестницы на боку кратера, которая уходит спиралью вниз за пределы вашей видимости. Еле видимый дымок поднимается снизу из кратера.
>
> Около кучи камней двое орков лениво стоят на страже, передавая друг другу рог для питья. Флаг из потемневшей шкуры стоит позади них.

Куча камней скрывает главный вход в пещеры, который используют орки. Персонажи легко могут убрать их и попасть в узкий проход, который медленно спускается в область 2. Флаг можно определить, как относящийся к племени орков Горящего Флага, если персонаж участвовал в событиях DDEX1-9 *Бандиты Железного Пути* или пройдя проверку Интеллекта (Истории) Сл 15.

Персонажи могут приближаться к Кратеру Кранута как угодно. Двое **орков** замечают персонажей если они не предпринимают немедленно никаких действий, чтобы скрыть свое присутствие.

Проход Дальше Вниз. Проход в комплекс пещер очень узкий - всего лишь 5 футов в ширину. Он был сделан для гоблинов и схожих существ. Места хватит, чтобы выстроиться в цепочку, но любой, кто попытается махать двуручным дробящим или рубящим оружием в этом проходе получает помеху на броски атаки.

Узкий проход имеет 35 футов в длину и спускается вниз в область 2.

Нападение

Орки в карауле могут быть убиты быстро, до того, как они предупредят остальное племя. Если персонажи решают действовать таким образом, бросьте инициативу. Ни одну из сторон не застали врасплох, если только персонажи не скрыли свое присутствие.

Обман

Персонажи могут замаскироваться под орков или членов Культа Дракона. Любой вариант требует убедительности; однако, если некоторые персонажи уже имели дело с племенем Горящего Флага (знают имя Нарла, их тактику боя и т.д.), то они получают преимущество в этом обмане. Успешная проверка Харизмы (Обмана) Сл 15 срабатывает, если персонажи маскируются под орков; для любой другой (включая культистов) нужно пройти проверку Харизмы (Обмана) Сл 20.

Если культисты уже были в этой области, то любые караульные орки скорее всего купятся на эту маскировку (уменьшите Сл успеха с 20 до 15).

Скрытное проникновение

Так же персонажи, возможно, попытаются прокрасться мио орков, если они немедленно скроют свое присутствие после того как увидели орков. Они могут приблизиться по краю кратера или убрать орков, подкравшись из-за спины.

Развитие событий

Если орки увидели присутствие врага, то один из них опорожняет рог и трубит тревогу. Это предупреждает орков в пещере в области 2, которые также трубят тревогу, чтобы оповестить всех в комплексе пещер. Рог так же вызывает интерес у перитонов; они могут прилететь, чтобы посмотреть на битву. Кранун слышит рог, но не покидает свое место у пруда в области 5 (зависит от времени суток).

Тревога тут же вызывает 1к6 **орков.** Эти орки прибывают через 1к4+2 раунда после того, как прозвучал рог. Они идут по узкому проходу, ведущему из области 2. 1к8 раундов спустя прибывает еще 1к10 **орков,** с **Нарлом** и его **воргом**. Другие орки готовятся к битве в области 2.

Перитоны в области 6a имеют 50% шанс отреагировать на рог, если они реагируют, то 1к2 перитонов прилетает одновременно с Нарлом.

Любые схваченные орки могут быть допрошены при успешной проверке Харизмы (Запугивания) Сл 15. Они могут рассказать то, что знают, со своей точки зрения (о каменном шамане гиганте, перитонах, и о соглашении между Нарлом и гигантом). Суть соглашения известна только Нарлу.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите вторую волну орков (Нарл и его ворг появляются все равно); перитоны не реагируют
- **Слабая группа:** Во второй волне 1к6 орков и Нарл и его ворг
- **Сильная группа:** перитоны реагируют автоматически
- **Очень сильная группа:** Максимизируйте количество орков в обоих волнах; перитоны реагируют автоматически

Награда опытом

Если персонажи проникают в пещеры незаметно, то наградите каждого 200 очками опыта. Если персонажи обманывают орков, то наградите каждого 250 очками опыта.

2. Пещера добычи

Эта пещера является для орков комнатой отдыха, они хранят здесь награбленный инвентарь и товары.

Воздух меняется, когда вы выходите из узкого прохода в пещеру с гладкими стенами. На стенах пещеры вы видите странные витиеватые узоры, высеченные на камне, которые идут почти до потолка в 20 футах над вами.

В центре комнаты стоят несколько бочек, которые служат импровизированными стульями. На нескольких бочках лежит широкая доска в качестве стола. По углам комнаты валяется изношенное оружие, полупустые рюкзаки, еще какие-то бочки и мусор. Из этой комнаты есть проход ведущий дальше вниз.

Днем в пещере находятся 1к6+2 орка. Ночью это число удваивается. Многие сидят за столом, пьют грог и играют в жестокие игры с ножами или в кости. Некоторые тренируются друг с другом, используя старое оружие.

Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (История) или (Магия) Сл 10 может сказать, что рисунки на стенах сделаны не инструментом, а какой-то магией.

В бочках находится дурно пахнущий грог, рюкзаки наполнены старым трухлявым зерном (часть которого все еще можно есть). Все оружие здесь это ржавые ятаганы и ненадежные короткие луки, сделанные для маленьких гуманоидов. Везде валяются порванные и изношенные комплекты кожаной брони, грубые пояса из волчьей кожи и несколько стрел. Все снаряжение выглядит поврежденным в боях. Оно принадлежало гоблинам племени Морозного Меха.

Тактика

Орки немедленно атакуют группу. Из-за расслабленности они забывают поднять тревогу, но как только кажется, что бой идет не в их пользу, двое орков бросаются в область 3, чтобы выпустить псов смерти и бегут дальше, чтобы предупредить Нарла.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** двое орков в комнате (не удваивать их количество ночью)
- **Слабая группа:** 1к4 + 1 орк в комнате
- **Сильная группа:** 1к8 + 3 орка в комнате
- **Очень сильная группа:** двенадцать орков в комнате

Сокровища

Из снаряжения гоблинов можно набрать 20 стрел, а суммарное богатство орков составляет 50 зм и жемчужина стоимостью 50 зм.

3. Комната отходов

Проход приводит в комнату, которую племя орков отвело для мусора, где находится голодная стая псов смерти, которая отлично помогает избавиться от отходов.

Проход с гладкими стенами с вырезанными на них узорами ведет вас все глубже вниз. Неприятный запах гнили бросает в нос и идет спереди, а также вы слышите звуки лязгающих цепей. Проход длиной около 80 футов приводит вас в другую комнату, немного меньшую чем предыдущая, но с теми же узорами на стенах. Проход ведет дальше из противоположной части комнаты.

В комнате стоит ужасный запах. Кости устилают пол, а в центре лежит мертвый орк. В одной стороне комнаты находится заляпанное кровью отхожее место, которое является источником плохого запаха. В другой стороне цепями гремят несколько двухголовых грязных псов. Некоторые из них обгладывают кости.

Пять **псов смерти** прикованы цепями к стенам в этой комнате. Они прикованы к стене напротив отхожего места (дыра на карте в области 3). Цепи дают им двигаться не больше чем на 5 футов.

Только орки могут подойти к ним не будучи атакованными, но они не могут добраться до персонажей, если их не спустить с цепи (или если кто-то не подойдет к ним по глупости). Цепи могут быть вырваны из стены проверкой Силы Сл 20 или сломаны (КД 10, 10 хитов).

Орк в центре комнаты мертв уже довольно давно. Успешная проверка Мудрости (Медицины) Сл 10 определит, что его покусали и сожгли. Адская гончая в области 6b (новое домашнее животное Крануна, подарок от Нарла) убила этого орка.

Кости, устилающие пол (которые обгладывают псы смерти) это кости гоблинов.

Тактика

Независимо от своего расположения псы смерти рычат на персонажей, которые оказываются на пороге комнаты. Как только кто-то входит внутрь, они начинают лаять и агрессивно выть, в конце концов предупреждая оставшихся орков и Нарла. Если это случилось, сделайте проверку Силы для каждого пса смерти; любой пес с результатом 20 или выше успешно срывается с цепи.

Псы отчаянно сражаются насмерть, согласно своему имени.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите двух псов смерти
- **Слабая группа:** уберите одного пса смерти
- **Сильная группа:** уберите псов смерти; добавьте трёх адских гончих
- **Очень сильная группа:** смените всех псов смерти на адских гончих

4. Дом Горящего Флага

После долгого винтового спуска вниз проход выводит в общий зал племени Горящего Флага.

Гладкий проход продолжает вести вниз, заворачивая снова и снова. После нескольких сот футов вы начинаете слышать грубые голоса. Вы чуете запах еды на кострах и немытых тел.

Проход выводит в большой зал, похожий на те, через которые вы уже проходили. Повсюду на полу лежит множество орков на соломенных подстилках, мехах, и грязных одеялах. Некоторые готовят еду. Другие же говорят друг с другом или громко поют что-то похабное, чтобы все слышали. Истощенный гоблин передвигается между орками, пытаясь помочь им в простых делах.

В дальнем краю комнаты стоит когда-то красивый стул с высокой спинкой, а теперь, изрубцованный и надломанный, а на нем сидит отлично сложенный орк. Он, очевидно, вождь своего племени. По одну сторону его стула стоит большая боевая секира. По другую сторону сидит послушный ворг, и орк гладит его мех бесцветной рукой. Почерневший кусок шкуры висит на стене над стулом.

Это новый дом племени Горящего Флага. **Нарл Щитогрыз** сидит на своем импровизированном троне с **воргом** у ног. В комнате находятся двенадцать боевых **орков** и еще десять не боевых (стариков и детей).

Гоблина зовут Парг и он последний член племени Морозной Шерсти. У него нет ни брони, ни оружия и один уровень истощения от недоедания. Он остался в живых, чтобы прислуживать племени орков и собирает объедки, которые не ест даже ворг Нарла.

Комната усыпана личными вещами племени, которые не представляют никакой ценности. Все орки племени Горящего Флага носят свои богатства при себе, чтобы они не достались никому другому.

Проход продолжается в область 5. Он расположен прямо рядом со входом в эту комнату.

Парг

Парг - последний гоблин племени Морозная Шерсть. Пока Нарл жив, он не будет разговаривать ни с одним персонажем. Если Нарла убили, или гоблина вызволили из его затруднительного положения, Парг выдаст следующую информацию:

- Его племя, гоблины Морозной Шерсти, жили здесь много зим под защитой каменного гиганта Крануна.
- На его племя охотились перитоны и Кранун взял их к себе, чтобы защитить от злобных существ. (Парг может описать перитона.)
- Пару месяцев назад звезда упала с неба и создала сияющий серебряный пруд там где приземлилась. Крануна очень заинтересовал пруд.
- Вскоре после этого Кранун стал вести себя очень странно. Сначала он спрашивал много разных вопросов о вещах, которые мы не знаем, о магии, времени и о том, на что похож этот мир. Он стал называть себя как-то вроде «Ти-рам-трак-ус» иногда. Он приказал племени пойти в земли людей и привести умных, чтобы их можно было допросить. (Персонаж прошедший проверку Интеллекта (Истории) Сл 20 может понять, что это Тирантраксус и вспомнить информацию из врезки «Тирантраксус, Порабощающий Дух.»)
- Мы были в смятении и не сразу стали делать то, что он приказал. Он напал на нас, нескольких изгнал, а многих убил каким-то ужасным странным огнем. Некоторые поклялись служить ему, и он отдавал им приказы.
- Я долгое время прятался в пещерах, но потом пришли орки. Они убили оставшихся гоблинов и сказали, что теперь они работают на Крануна. Кранун даже разрешил жестоким перитонам свить здесь гнезда!
- Нарл нашел меня, и я сказал ему, что могу помочь его племени. Он оставил меня в живых, чтобы помогать готовить и кормить его псов.

Отыгрыш Парга

Парг сильно избит и стал только тенью своего прошлого я. Его племя было скорее грубым и вредным, чем злым, и занималось грабежом только тогда, когда не было урожая. Он хочет выбраться отсюда и сохранить жизнь. Он не ищет мести и не хочет узнать, что стоит за странным поведением Крануна. Он сбегает в глушь при первой возможности.

Развитие событий

Если персонажи добрались сюда, не подняв тревоги, то готовые к бою орки поднимаются и готовятся к драке. Нарл говорит им остановиться и жестом говорит группе приблизиться.

Он желает знать зачем они пришли, чтобы рассказать Крануну об этом, до того, как приказать своему племени убить их.

Персонажи могут попытаться купить право прохода к Крануну у Нарла, но это стоит по крайней мере 1000 зм и один магический предмет, например, оружие или доспех (что-то что понравится Нарлу). Нарл не оставит сородичей и не предаст Крануна. Хотя он может рассмотреть такую возможность за двойную оплату и успешную проверку Харизмы (Убеждения) Сл 20.

Отыгрыш Нарла Щитогрыза

Нарл - орог, образцовый пример орочьей силы и хитрости. Он возглавляет наемническое племя Горящий Флаг (в последний раз замеченное работающим на Культ Дракона в DDEX1-9 Бандиты Железного Пути), и заключил соглашение с Крануном, чтобы присоединиться к нему в союзе с Ворганшараксом, зеленым драконом правителем Флана. Нарл хочет разбогатеть и жить как король. Он слышал рассказы об Обольде Много-Стрел и хочет править орочьим королевством, но не имеет ни способностей, ни дисциплины для этого. Он уважает тех, кого встречает в битве. При этом он слегка тщеславен и довольно жаден.

Тактика

Если Нарл решает, что услышал достаточно, он приказывает оркам атаковать и сам бросается в бой со своей секирой наперевес и своим воргом. Нарл сражается яростно, стараясь атаковать самого сильного на вид воина. Он сражается насмерть, как и его орки.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите шестерых орков
- **Слабая группа:** уберите троих орков
- **Сильная группа:** добавьте двух орков
- **Очень сильная группа:** добавьте трёх орков и двух воргов

Сокровища

У Нарда при себе кошель с 250зм, кинжал искусной работы в форме головы дракона стоимостью 8зм, и наруч из кожи виверна стоимостью 5зм. У ворга ошейник с нашитыми черными жемчужинами стоимостью 22зм.

Награда опытом

Если персонажи допросят Парга, каждому из них полагается 150 опыта.

5. Покои Крануна

Это жилые помещения шамана каменных гигантов Крануна, одержимого Тирантраксусом. По мере приближения к этому залу, персонажи могут почувствовать идущий изнутри свежий и холодный воздух.

> Спускаясь дальше вниз по проходу, вы ощущаете, как удушающий воздух очищается и можете чувствовать уличную прохладу. Путь приводит в еще одну комнату, почти такую же большую, как и предыдущая. Справа от вас есть проход к кратеру.
>
> В комнате такие же гладкие стены, но рисунки на них гораздо более сложные. Каменный пол принимает форму большой мебели удобной для гиганта. Тут есть большой стол, несколько стульев, отделанная драгоценными камнями плита, которая напоминает кровать, жаровня, цистерна и полка у дальней стены. Книги, свитки и листы лежат по всей комнате и на столе. Потолок странной формы висит над вами как перевернутая горная область.

Это личные покои Крануна, где он проводил большую часть времени до того, как стал одержим Тирантраксусом.

Кранун здесь, если в настоящий момент не встречается с кем-нибудь в кратере. Нежданным гостям он рад не бывает. Смотри секцию «Одержимый Кранун» для подробностей.

Особенности области

Выход. В этом помещении есть выход высотой 15 футов с большими напоминающими ступени выемками в поверхности кратера, ведущими на его дно как лестница длиной примерно 20 футов. Спиральная лестница, вьющаяся по внутреннему краю кратера в самый низ, находится примерно в 80 футах над этим выходом.

Потолок. Успешная проверка Интеллекта (История) Сл 10 показывает, что на потолке резьба, повторяющая рельеф Гор Драконьего Хребта.

Инкрустированная самоцветами кровать. В кровать вделаны 12 аметистов, формирующих спиральный узор. Каждый из них можно извлечь успешной проверкой Силы Сл 10 или просто имея достаточно времени.

Жаровня. Иглоподобные остатки какого-то ароматного растения лежат в жаровне. Запах резкий и освежающий.

Цистерна. Внутри цистерны есть немного серебряной жидкости, более вязкой чем вода (но не такой вязкой как ртуть). Это неактивная жидкость из Пруда Сияния. Если сколдовать *обнаружение магии*, то оно ничего не покажет - магия угасла.

Вешалка. На стене приделана вешалка, на которой, если Кранун здесь, весит *мантия сопротивления заклинаниям.*

Полка. На полке множество резных фигурок гуманоидов. Успешная проверка Интеллекта (История) Сл 10 показывает, что эти гуманоиды представляют собой разных каменных гигантов. (Это фигурки членов бывшего племени Крануна).

Книги и Свитки. Разбросанные по комнате книги и свитки содержат множество тем: новейшая история, теория магии, политики и альманахи. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 показывает, что все книги и свитки относятся к событиям последних двухсот лет, кроме одной: *Культы Лунного Моря*, книга о разных культах написанная давным-давно (у некоторых персонажей может быть копия этой книги из DDEX1-2 *Секреты Крепости Сокол).*

Еще из пометок можно выяснить с помощью проверки Интеллекта (Расследования) 15, что все упоминания о Культе Дракона помечены.

И, наконец, среди свитков на столе есть свиток *рассеивания магии.*

Сокровища

Двенадцать аметистов стоя по 100 зм каждый. *Мантия сопротивления заклинаниям* висит на вешалке если Кранун здесь (если его здесь нет, то мантия на нем). Резная работа каменного гиганта стоит 80 зм, если найти заинтересованного покупателя. *Культы Лунного Моря* можно продать за 20 зм или оставить себе (смотри раздел Сокровища в конце приключения). Свиток *снятия магии [dispel magic]* лежит на столе среди других книг и бумаг.

6. Кратер

Если персонажи подходят близко к краю кратера, прочтите следующее. Текст предполагает, что время - день.

> Кратер 100 футов в диаметре простирается вниз почти в два раза дальше. Стены кратеры крутые и острые с двумя видимыми уступами. Один из уступов, ближе к вершине, завален какими-то обломками. Над тем уступом виднеется вход в пещеру.
>
> Грубо обтесанная лестница врезана в интерьер кратера, спускаясь с вершины до самого центра по кругу кратера. Другой вход в пещеру видно прямо над дном кратера.
>
> На дне кратера стоит каменная структура похожая на хижину, а рядом с ней кострище. На дне кратера растет несколько скрюченных деревьев и незаконченный круг стоящих камней около центра. Круг нарушен серебряным прудом, который светится неземным светом.

Особенности области

Глубина. До дна кратера 200 футов.

Стенки кратера. По склонам кратера можно карабкаться. Они считаются труднопроходимой местностью, если нет какого-то погодного явления типа ледяного дождя. В таких экстремальных случаях чтобы карабкаться по стенам кратера требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 10. У атакующих карабкающихся персонажей врагов будет преимущество на атаку.

Лестница. В стене кратера вырублена узкая лестница. Она начинается наверху и спиралью идет по окружности стенок кратера, достигая дна на 200 футов ниже того места, где начиналась. Лестница совершенно очевидно была сделана задолго до Крануна, так как она не похожа на работу в пещерах. Персонаж, получающий урон на лестнице, должен сделать проверку Ловкости (Акробатики) Сл 10 или подвергнуться риску упасть вниз - чтобы удержаться в таком случае потребуется спасбросок Ловкости Сл 10.

Уступы. Два наиболее крупных уступа, выступающие из стен кратера находятся один на расстоянии 10 футов сверху (усеян костями), а второй на середине глубины, на расстоянии 100 футов от верха (относительно чист). Первый из них служит площадкой для приземления перитонов, чье гнездо описано

в зоне 6a.

Дно кратера. Дно кратера более землистое, чем местность на поверхности, но все равно усеяно мелкими острыми камнями. Здесь растет несколько худосочных деревьев, протянувших свои безлистые ветви примерно на 20 футов вверх.

Стоящие Камни. Эти камни с аккуратной резьбой в центре кратера были сделаны прямо из горной породы Крануном. Два камня были разбиты ударом метеорита, осколки все еще лежат неподалеку. На каждом камне изображено одно или несколько божеств гигантов в форме животных. Изображение Скорауса Каменные Кости (бога каменных гигантов) кажется выполнено с большим вниманием к деталям, там показана пещера полная каменных гигантов, которые проводят какой-то ритуал.

Хижина для гостей. Эта хижины из гладких камней сделана Крануном для приёма посетителей. Сейчас это дом для адской гончей Тирантраксуса. См. область 6b

Пруд Сияния. Светящийся серебряный пруд около 15 футов в ширину заполняет место падения метеорита, павшего несколько месяцев назад. Активный Пруд Сияния излучает могущественную магию, но только те, кто понимает, как ей управлять, могут воспользоваться ей. Смотри «Взаимодействие с Прудом Сияния» ниже.

Взаимодействие с Прудом Сияния

Пруд Сияния служит источником сырой и необузданной магической силы, аномалия Плетения, связанная с внешними планами. Несколько прудов формировалось в течение столетий; многие из них в области Лунного Моря. Этот пруд всего лишь наиболее недавний из них.

Он излучает серебряное сияние и обнаруживается как сильный источник магии многих меняющихся школ, если сколдовать обнаружение магии на него. Пруд можно сделать нейтральным на 1 минуту, если сколдовать на него *снятие магии* - пруд считается за заклинание 9 уровня. Заклинание *идентификации* просто говорит персонажу, что это Пруд Сияния, могущественная аномалия в Плетении, связанная с неизвестным планом.

Если персонаж дотронется до пруда голой кожей или попьет из него, то он испытает эйфорию. Киньте к20; при результате 19 и выше, киньте по таблице Сила Пруда ниже, чтобы определить эффект для персонажа. Все эффекты считаются заклинаниями 9 уровня, со спас броском Сл 19.

Прикосновение к жидкости, забранной из пруда, больше не принесет никаких выгод, а её слабое свечение постепенно пропадёт через несколько дней. Но магия всего лишь спит, и её можно активировать с возвращением в Пруд или с помощью правильного ритуала (известному лишь Тирантраксусу и возможно каким-то культам).

Тирантраксус - это сейчас единственный кто понимает природу этого Пруда, и даже он не знает всех его тайн (каждый из Прудов немного отличается). Тем не менее он может использовать Пруд и жидкость, взятую их оттуда, как канал для своего духа. См. «Одержимый Кранун» для большей информации.

Персонажи, принадлежащие к **Арфистам** и отобравшие пробу из Пруда, получают **дополнительную единицу славы.**

Сила Пруда

к10	Результат
1	Существо получает урон излучением 9к6
2	Существо становится бестелесным на 1 минуту
3	Существо получает телепатию на 1 минуту
4	На существо накладывается эффект *Нистуловой ложной ауры [Nystul's magic aura]* на один день.
5	На существо накладывается эффект *свободы передвижения [freedom of movement]* на одну минуту
6	Существо способно один раз произнести *переносящую дверь [dimension door]* в течении следующей минуты
7	Существо способно один раз произнести *подчинение личности [dominate person]* в течении следующей минуты
8	Существо может использовать *пруд для предсказания [divination]* один раз в следующую минуту.
9	Существо магически излечивается от всех недугов и ран
10	На существо накладывается *преграда магии [antimagic field].*

Награда опытом

Если персонажи выявляют истинную природу Пруда Сияния (или посредством заклинаний или взаимодействием с ним) то начислите каждому персонажу по 500 очков опыта.

6a. Гнездо перитонов

Около вершины кратера находится уступ. На него можно попасть, спрыгнув с верхнего края кратера (около 10 футов вниз), забраться снизу, или каким-то еще способом доступным группе.

> Уступ достаточно широкий, чтобы несколько человек могли стоять. Здесь повсюду разбросаны погрызенные кости и есть вход в пещеру, достаточно большой для человека. Странные запахи гнилого мяса и мускуса наполняют воздух у входа.

Стая **перитонов** обитает в этой пещере, недавно переселившись по повелению Тирантраксуса. Им было приказано оставить орков в покое и летать подальше от логова, чтобы приносить жертв сюда. Любые предметы выглядящие ценными (особенно книги и магические вещи) забирал себе Тирантраксус.

Кости на уступе можно опознать как кости гуманоидов без всяких проверок; удачная проверка Мудрости (Медицины) Сл 10 показывает, что большинство из них — это кости гоблинов.

В пещере, частично обглоданные тела гоблинов с отсутствующими сердцами лежат повсюду; перитонам надоело есть гоблинов. Место воняет мускусом и разложением.

Пещера не кажется естественным образованием, но она точно не отделана с тем же вкусом и вниманием к деталям, которые вы видели в других комнатах.

Тактика

Перитоны покидают свою пещеру и летят нападать если слышат шум у гнезда или на входе в пещеру. Кроме того, они могут прилететь на сигнал тревоги орков. Так же они отвечают на зов Тирантраксуса если он призывает их.

Перитона предпочитаю оставаться в воздухе

в течение боя. Он атакуют беспощадно, пока не погибнут, или не убьют вторгшихся, или не получат приказ от Тирантраксуса остановиться.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- Очень слабая группа: уберите двух перитонов
- Слабая группа: уберите одного перитона
- Сильная группа: добавьте одного перитона
- Очень сильная группа: добавьте двух перитонов

Сокровища

Среди останков гоблинов вы находите порванный поясной кошель. В нем лежит *зелье газообразной формы [potion of gaseous form].*

6в. Хижина для гостей

Эта хижина была обставлена для приёма гостей Крануна, но сейчас она стала логовом адской гончей Тирантраксуса.

Здесь стоит каменная хижина, построенная в том же стиле, что и стоящие камни для медитации, с завитыми узорами по всей поверхности. Стены гладкие, а вход достаточно широк для двоих и высок, так что гигант может войти не сгибаясь. Кострище обустроено недалеко от хижины.

Адская гончая прячется от холода внутри, свернувшись на кровати из почерневших костей. Она не покидает хижину пока ее не позовет Тирантраксус.

Внутри видно, что когда-то хижина была приятным местом с деревянной и каменной мебелью под существ среднего размера. Сейчас же всё разбито на обломки, сожжено или пережевано, что является результатом возни тут адской гончей. Сейчас здесь нет ничего ценного.

Тактика

Если группа входит в хижину, то их атакует адская гончая. У нее мало сил и она не преследует никого снаружи - она просто хочет, чтобы ее оставили в покое. Если она сильно ранена, то пытается добраться до Крануна через кратер (область 5).

Одержимый Кранун

Кранун одержим духом Тирантраксуса, злобной сущности, повёрнутой на желании управлять всем Фаэруном.

Тирантраксус, порабощающий дух

Истинное происхождение Тирантраксуса неизвестно, но он является некой злобной экстрапланарной сущностью, которая существует испокон веков.

У Тирантраксуса раньше был свой собственный культ в Фаэруне, именно с помощью него он взял под свой контроль бронзового дракона на несколько десятилетий и уничтожил Флан с армией диких гуманоидов. В конце концов он был побежден, но появился снова позже, командуя множеством злых существ, наводнивших Миф Драннор, и изучая новые секреты магических прудов, которые видимо являются для него входом в этот мир. И снова Тирантраксус был уничижен группой приключенцев, поддерживаемых Элминстером, и считался убитым.

Тем не менее таинственное появление нового Пруда Сияния принесло Тирантраксуса обратно в Фаэрун. Пребывая в стазисе в Пруде, он смог вселиться в каменного гиганта шамана Крануна, который прикоснулся к магической жидкости. Тотчас Тирантраксус получил все знания и опыт Крануна, но уединенная жизнь каменного гиганта не дала ему достаточной информации о том, что произошло за последние 150 лет.

Когда персонажи впервые встречают Крануна, зачитайте следующее:

Каменный гигант, одетый в малиновую мантию с множеством подвешенных талисманов, встаёт перед вами, впечатляя своей серой фигурой. Его мрачное лицо и плавные движения не совсем типичны для гигантов. В его впалых глазах таится ненависть.

«Вы посмели вторгнуться в домен Крануна без разрешения? Скажите мне, куски мяса, почему я не должен раздавить вас и оставшееся месиво скормить своей собаке?»

Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Проницательность) Сл10, сможет сказать, что что-то не так с каменным гигантом. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл20 укажет на некую форму одержимости.

Отыгрыш Тирантраксуса

Тирантраксус хочет найти себе более впечатляющую форму для роста своего влияния на весь Фаэрун; сейчас он ищет другого дракона, которым собирается овладеть. Тирантраксус - это высокомерное и злобное существо, оно не остановится ни перед чем пока не получит того, что хочет с помощью силы или хитрости. Он жаждет власти и ему приятно порабощать всех других существ, но понимает, что ему нужно ещё очень многое узнать за прошедшие без него годы, в том числе тайны этого нового Пруда Сияния.

Одержимость Тирантраксусом

Тирантраксус в форме духа способен переместиться в любую открытую магическую жидкость на расстоянии до 100 футов от него действием (или реакцией, если подчиненное ему тело погибает). Этот процесс не обнаружим. Находясь в жидкости, Тирантраксус способен овладеть другим существом, если то коснется этой жидкости. **Он не намерен вселяться в кого-либо в кратере, включая персонажей.**

Сознание существа, одержимого Тирантраксусом, спит. Тирантраксус получает доступ ко всем воспоминаниям существа и его способностям как к своим, пока находится в теле.

Если существо, в которое вселился Тирантраксус, погибает, а рядом с ним нет магической жидкости для переселения, то он будет вынужден покинуть этот план, пока не найдет новый способ вернуться. Не известно, как навсегда уничтожить Тирантраксуса.

Если Тирантраксус покидает тело убитого Крануна, то великан падает без сознания и может быть приведен в чувство после короткого отдыха.

Отыгрыш Крануна

Кранун - это каменный гигант-шаман, изгнанный из своего племени. Он ищет мирной жизни и сторонник еретической веры, что небо это нечто реальное, а существа на поверхности по своей природе не полноценны. Он любознателен, задумчив и тих в общении. У него есть желание вернуться обратно в своё племя, но суд над ним уже свершился, и Кранун больше не увидит сородичей снова.

Кранун не помнит ничего из того, что произошло после того, как он коснулся Пруда Сияния. Если он узнает о событиях прошедших месяцев, то погружается в глубокое уныние и становится равнодушным к группе. Кранун не имеет понятия, как взаимодействовать с Прудом Сияния.

Развитие событий

Группа пытается договориться с Тирантраксусом. Если вовлечь его в разговор, то Тирантраксус ведет себя высокомерно и не может относиться ни к кому с уважением. Он пытается господствовать и в нем чувствуется мания величия, он пытается делать

вид, что он Кранун, то это можно разгадать, пройдя проверку Мудрости (Проницательности) Сл 10.

Поначалу он враждебно относится к группе, но его можно убедить не уничтожать их, если авантюристы согласятся взять пробу из пруда в Флан и преподнести ее зеленому дракону, так как он слышал о Ворганшараксе и хочет овладеть его телом больше всего на свете (но он не выдаст своих намерений ни при каких обстоятельствах). Возможно, что этот вариант не приемлем для персонажей; в таком случае, он впадает в ярость и нападает на них.

В какой-то момент битвы Тирантраксус проговаривается о своей настоящей личности.

> «Мелкие создания! Вы не достойны созерцать мощь ТИРАНТРАКСУСА!»

Персонажи, успешно прошедшие проверку Интеллекта (История) Сл15, узнают это имя и могут вспомнить историю о злобной сущности, описанную в «Тирантраксус, порабощающий дух»

Тактика

Кранун (как Тирантраксус) активирует свою *огненную ауру* и подаёт знак своей **адской гончей** из области 6b прийти к нему на помощь. Гончая - больна и ленива, поэтому вступит в бой только через 1к4 раунда.

Кранун атакует яростно, вращает свою большую дубину и разбивает стоящие камни, чтобы кидаться обломками в персонажей. Некоторые орки собираются помочь в бою, но Нарл приказывает им ждать.

После двух раундов боя, Кранун зовет **перитонов** на помощь; двое прибывают еще через 1к4 раундов. Если перитоны побеждены, **Нарл Щитогрыз** и его **ворг** несутся в битву атаковать персонажей, карабкаясь вниз из области 5. Остальные орки останутся на месте.

Если битва складывается не в пользу Крануна, он использует *слияние с камнем [meld into stone]* для бегства, пока остальные продолжат сражаться, надеясь на то, что другие смогут убьют группу или выгонят её. Он попытается спастись любой ценой, но через несколько дней вернётся обратно к Пруду Сияния.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

Очень слабая группа: Кранун получает помощь лишь от адской гончей

Слабая группа: Кранун не получает помощи от перитонов

Сильная группа: без корректировки

Очень сильная группа: добавьте одного перитона и 1к6 орков

Победа на Тирантраксусом.

Если персонажам удастся убить одержимого Крануна в том время, когда Пруд Сияния не активен (возможно с помощью *развеивания магии*), или когда гигант на 100 футов дальше от него или другой открытой поверхности магической жидкости, тогда дух Тирантраксуса покидает это план до поры до времени.

Если персонажи убьют Крануна, но Пруд Сияния будет активен (или присутствует другая открытая поверхность магической жидкости), Тирантраксус перескакивает в эту жидкость, готовый овладеть однажды новой жертвой.

Награда опытом

Если персонажи раскрыли, кто на самом деле Кранун, наградите каждого персонажа 1000 опыта.

Заключение

По возвращению персонажей в тюрьму Гримшэкл, они могут рассказать Глевиту столько информации сколько захотят. Если приключенцы смогли не допустить возвращения культистов во Флан с образцом Пруда Сияния, то они выполнили свою задачу и получают назначенную награду и искреннюю благодарность Глевита. Если захвачена Иксусакса, то её заточают в камеру, где «она будет сидеть в тех условиях, что заслужила».

Если персонажи подтверждают, что там действительно Пруд Сияния, Глевит говорит:

> Наш зёлёночешуйчатый враг не должен узнать об этом. Я боюсь худшего, если вести дойдут до него. То, что может сделать дракон с таким источником силы - почти безгранично.

Если персонажи дадут знать Глевиту, что Тирантраксус снова показал себя в Лунном Море, он отметит:

> «Проклятье старого Флана возвращается во время сражения с проклятьем нового Флана? Есть поговорка, что «ночь темнее всего перед рассветом», но что-то мне не кажется, что рассвет очень близко, добром всё это точно не кончится. Похоже, нам потребуется нечто большее, чем наша разношерстная кучка людей, чтобы привести всё в порядок. Тимора, помоги нам.».

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для **не боевого опыта,** награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Кранун, одержимый Тирантраксусом	3900
Каменный гигант	2900
Иксусакса Песнь Ужаса, маг	2300
Виверна	2300
Булетт	1800
Приведение	1100
Адская гончая	700
Драконье крыло	450
Сторожевой дрейк	450
Нарл, орог	450
Перитон	450
Саблезубый тигр	450
Драконий коготь	200
Пёс смерти	100
Гигантский козел	100
Орк	100
Тень	100
Ворг	100
Парг, гоблин	50

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Схватить Иксусаксу	250
Прокрасться в пещерный комплекс	200
Обмануть орков	250
Допрос Парга	150
Узнать истинную природу Пруда Сияния	500
Узнать, что Кранун - Тирантраксус	1000

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **4500 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **6000 опыта.**

Сокровища

В этом разделе приводятся все сокровища, которые можно получить в этом приключении. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Награда от Глевита	1000
Опалы приведения из разрушенной башни	400
Добыча орков из области	2100
Сокровища Нарла и его ворга	285
Аметисты из покоев Крануна	1200
Резная работа каменного гиганта из покоев Крануна	80
Книга культов	20

Мантия сопротивления заклинаниям *[mantle of spell resistance]*

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Красивая льняная мантия малинового цвета отделанная золотой парчой по краям и с застежкой из золота. Уши носителя покалывает, когда он становится целью заклинания, неважно сработало оно или нет. Описание этого предмета можно найти в Руководстве Мастера.

Культы Лунного Моря

Тайлосс Тирский написал книгу о разных культах в регионе Лунного Моря. Книгу можно продать за 20 зм, либо персонажи могут оставить её себе. Если и персонаж оставит её себе, то сможет сверяться с ней и получит преимущество на проверки Интеллекта по отношению к культам региона Лунного Моря.

Зелье газообразной формы

Зелье, редкое

Пузырёк с этим зельем как будто содержит туман, перетекающий словно вода. Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера Подземелий.*

Зелье большого лечения

Зелье, необычное

Это зелье представляет собой красную жидкость, сверкающую при встряхивании. Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера Подземелий.*

Свиток заклинания: рассеивание магии

Свиток, необычный

Описание этого предмета можно найти в Руководстве Мастера Подземелий, а описание заклинания - в *Книге Игрока.*

Книга заклинаний

Книга заклинаний Иксусаксы содержит следующие заклинания, которые могут быть переписаны в книгу заклинаний персонажа, используя правила из *Книги Игрока.*

1 ур.: *обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит*

2 ур.: *туманный шаг, внушение*
3 ур.: *контрзаклинание, огненный шар, полёт*
4 ур.: *град, каменная кожа*
5 ур.: *конус холода*

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Слава

Все представители фракций зарабатывают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Персонажи, принадлежащие к **Арфистам**, получают **дополнительную единицу славы** за возврат образца Пруда Сияния.

Персонажи, принадлежащие к **Ордену Перчатки**, получают **дополнительную единицу славы**, если они схватят Иксусаксу и вернут её предстать перед правосудием.

Время простоя

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** в конце этого приключения.

Награда Мастера

Мастер получает **400 очков** опыта и **десять дней простоя** за эту игровую сессию.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Булетт

Большой монстр, без мировоззрения

Класс доспеха 17 (природная броня)
Хиты 94 (9к10 + 45)
Скорость 40 фт., рытье 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Навыки Восприятие +6
Чувства темновидение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 16
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Прыжок с места. Булетт может прыгнуть на 30 футов в длину или на 15 футов ввысь, без необходимого разгона.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 30 (4к12+4).

Смертельный прыжок. Если булетт прыгнет не менее чем на 15 футов в ходе передвижения, он может использовать своё действие, чтобы приземлиться на лапы в клетке, в которой уже стоит одно или несколько существ. Каждое из этих существ должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости Сл 16 (по выбору цели) или быть сбитым с ног и получить дробящий урон 14 (3к6+4) плюс рубящий урон 14 (3к6+4). При успешном спасброске, существо(а) получает только половину этого урона, не сбито с ног и отталкивается на 5 футов из клетки с булеттом в незанятую клетку по выбору существа. Если нет доступных незанятых клеток, существо вместо этого сбивается с ног в клетке с булеттом.

Циклоп

Огромный гигант, хаотично-нейтральный

Класс доспеха 14 (природная броня)
Хиты 138 (12к12 + 60)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 8
Языки Гигантов
Опасность 6 (2300 опыта)

Отсутствие чувства глубины. Циклоп получает помеху на все атаки по целям, находящимся далее, чем в 30 футах от него.

Действия

Мультиатака. Циклоп совершает две атаки палицей.

Палица. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 19 (3к8+6).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 28 (4к10+6).

Собака смерти

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс доспеха 12 (природная броня)
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +4
Чувства темновидение 120 фт., пассивное Восприятие 15
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Двухглавость. Собака получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) и спасброски против ослепления, очарования, оглушения, страха, ошеломления и потери сознания.

Действия

Мультиатака. Собака совершает две атаки укусом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2). Если цель существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 против болезни или стать отравленным пока болезнь не будет вылечена. Каждые 24 часа, пока оно болеет, существо должно проходить спасбросок снова, снижая свои максимальные хиты на 5 (1к10) при провале. Существо умирает если его максимальные хиты падают до 0.

Драконий Коготь

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс доспеха 14 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8+3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Мдр +2
Навыки Обман +3, Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Драконий
Опасность 1 (200 опыта)

Драконий фанатик. Драконий коготь проходит спасброски против испуга и очарования с преимуществом. Пока драконий коготь видит дружественного дракона или представителя Культа Дракона более высокого ранга, он игнорирует эффекты состояний «испуганный» и «очарованный».

Преимущество Фанатика. Один раз за раунд, если драконий коготь проводит атаку оружием с преимуществом на броски атаки и попадает ею, он наносит дополнительный урон 7 (2к6).

Тактика стаи. Драконий коготь получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников драконьего когтя находится в пределах 5 футов

от цели атаки и боеспособен.

Действия

Мультиатака. Драконий коготь совершает две атаки ятаганом.

Ятаган. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к6+3).

Драконье крыло

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс доспеха 14 (кожаная броня)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	16(+3)	13(+1)	11(+0)	11(+0)	13(+1)

Спасброски Мдр +2
Навыки Обман +3, Скрытность +5
Сопротивление урону один из следующих: кислота, холод, огонь, электричество или яд
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Драконий фанатик. Драконье крыло совершает спасброски против испуга и очарования с преимуществом. Пока драконий коготь видит дружественного дракона или представителя Культа Дракона более высокого ранга, он игнорирует эффекты состояний «испуганный» и «очарованный».

Преимущество Фанатика. Один раз за раунд, если драконье крыло проводит атаку оружием с преимуществом на броски атаки и попадает ею, он наносит дополнительный урон 7 (2к6).

Ограниченный полёт. Драконье крыло может бонусным действием получить возможность летать со скоростью 30 фт. до конца своего хода.

Тактика стаи. Драконье крыло получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников драконьего когтя находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Мультиатака. Драконье крыло совершает две атаки ятаганом.

Ятаган. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к6+3) и урон 3 (1к6) того вида, к которому есть сопротивление у культиста.

Друид

Средний гуманоид (любой расы), нейтральный

Класс доспеха 11 (16 с дубовой корой)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	12(+1)	13(+1	12(+1	15(+2)	11(+0)

Навыки Медицина +4, Природа +3, Восприятие +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Друидов и два других
Опасность 2 (450 опыта)

Колдовство. Друид является заклинателем 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями).

Он обладает следующими заготовленными заклинаниями друида:

3аговоры (по желанию): *искусство друидов, сотворение пламени, дубинка*

1го уровня (4 ячейки): *опутывание, скороход, разговор с животными, волна грома*

2го уровня (3 ячейки): *почтовое животное, дубовая кора*

Действия

Посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию (+4 с заклинанием дубинка), досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 3 (1к6) или дробящий урон 4 (1к8), если используется двумя руками или с заклинанием дубинка.

Гигантский козёл

Большой зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 19 (3к10+3)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	11(+0)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)

Чувства пассивное Восприятие 11
Языки -
Опасность 1/2 (100 опыта)

Разбег. Если козёл движется к цели по прямой не менее 20 фт., а затем таранит его в этот же ход, то цель получает 5 (2к4) дробящего урона. Так же цель должно преуспеть в спасброске Силы со сложностью 13, чтобы не быть сбитым с ног.

Устойчивый. Козёл имеет преимущество на броски Силы и Ловкости, чтобы не быть сбитым с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Бодание. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 8 (2к4 + 3).

Привидение

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс доспеха 11
Хиты 45 (10к8)
Скорость 0 фт., полёт 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	13(+1)	10(+0)	10(+0)	12(+1)	17(+3)

Сопротивление урону кислота, огонь, электричество, звук; дробящее, колющее, режущее от не магических атак
Иммунитет к урону холод, некротический, яд
Иммунитет к состояниям очарован, истощение, испуганный, схваченный, парализован, окаменел, отравлен, сбит с ног, опутан
Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Общий
Опасность 4 (1100 опыта)

Взгляд в Эфир. Привидение может видеть на 60 футов в Эфирном Плане, когда находится на Материальном Плане, и наоборот.

Бестелесное передвижение. Привидение может проходить сквозь других существ и объекты, как будто они сложнопроходимая местность. Оно получает урон силой 5 (1к10) если заканчивает свой ход внутри объекта.

Действия

Иссушающее прикосновение. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: некротический урон 17 (4к6+3).

Эфирность. Привидение может переходить на Эфирный План из Материального, и наоборот. Оно видимо на Материальном Плане пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, но оно не может никак взаимодействовать с чем-либо на другом плане.

Ужасающий Лик. Каждое существо, не являющееся нежитью, в пределах 60 футов от привидения которое его видит должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13 или быть испуганным на 1 минуту. Если спасбросок проваливается на 5 или более, цель также стареет на 1к4 х 10 лет. Испуганное существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, выходя из состояния испуганный при успехе. Если спасбросок цели успешен или этот эффект закончился для неё, то цель получает иммунитет от Ужасающего Лика привидения на следующие 24 часа. Эффект старения может быть повёрнут вспять с помощью заклинания Высшее восстановление, но только в течение 24 часов после наложения эффекта.

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид в пределах 5 футов, которого видит привидение, должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 13 или стать одержимым привидением. Привидение при этом исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над собственным телом. Привидение теперь контролирует тело, но не отбирает у жертвы способность ощущать своё окружение. Привидение не может быть целью атаки, заклинания или других эффектов, кроме эффектов изгоняющих нежить. Оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость и Харизму, иммунитет к очарованию и испугу. Во всём прочем, оно использует статистику одержимой цели, но не получает доступа к её знаниям, классовым чертам или навыкам. Одержимость длится, пока хиты тела не упадут до 0. Привидение заканчивает эффект бонусным действием, или оно изгнано или принуждается покинуть тело эффектами вроде заклинания «Рассеивание добра и зла». Когда одержимость заканчивается, привидение появляется вновь в незанятой клетке в 5 футах от тела. Цель получает иммунитет от Одержимости привидения на 24 часа если преуспела в спасброске Харизмы или после окончания эффекта одержимости.

Сторожевой Дрейк

Средний дракон, без мировоззрения

Класс доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 52 (7к8+21)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	16(+3)	4(-3)	10(+0)	7(-2)

Навыки Восприятие +2
Сопротивление урону электричество
Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки понимает Драконий, но не может говорить
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Дрейк совершает две атаки: одну - укусом и одну - хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8+3).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 6 (1к6+3).

Адская гончая

Средний изверг, нейтрально-злой

Класс доспеха 15 (природная броня)
Хиты 45 (7к8 + 14)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Навыки Восприятие +5
Сопротивление урону огнём
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 15
Языки понимает Инфернальный, но не может говорить
Опасность 3 (700 опыта)

Острые слух и обоняние. Гончая совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Гончая получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников гончей находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4) и урон огнём 7 (2к6).

Огненное дыхание (Перезарядка 5-6). Гончая выдыхает 15-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, или получить урон огнём 21 (6к6). При успехе в спасброске существо получает только половину этого урона.

Кранун, Каменный гигант-шаман (одержим Тирантраксусом)

Огромный гигант, законопослушно-злой

Класс доспеха 17 (природная броня)
Хиты 126 (11к12 + 55)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	1 (+2)	20(+5)	10(+0)	12(+1)	14(+2)

Спасброски Лов +5, Тел +8, Мдр +4
Навыки Атлетика +12, Восприятие +4
Чувства темновидение 60 фт., телепатия 120 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Бездны, Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный, Гигантов
Опасность 8 (3900 опыта)

Врождённое колдовство. Врожденное колдовство Кранула основано на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 15). Он может использовать следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:

По желанию: *обнаружение мыслей [detect thoughts]*

1/день: *слияние с камнем [meld into stone], изменение формы камня [stone shape]*

Специально снаряжение. Кранун одет в мантию сопротивления заклинаниям, которая даёт ему преимущество в спасбросках против заклинаний.

Каменный Камуфляж. Кранун получает преимущество на проверки Ловкости (Скрытности) для того чтобы скрыться на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Кранун совершает две атаки палицей.

Палица. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 19 (3к8+6).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 28 (4к10+6). Если цель – существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 17 или будет сбито с ног.

Огненная аура. Кранун может активировать огненную ауру, которая окружит его и будет обжигать существ, находящихся близко к нему. В начале каждого хода Кранула, каждое существо в пределах 5 футов от него получает урон огнём 7 (2к6) и воспламеняющиеся предметы, которые никто не удерживает и ни на ком не надеты, загораются. Существо, которое прикасается к Крануну или атакует его рукопашной атакой с расстояния в 5 или менее футов, получает урон огнём 7 (2к6). Кранун может завершить этот эффект в любое время, или эффект завершается сам, когда Кранун теряет сознание или умирает.

Реакции

Ловля камней. Если камень или схожий объект брошен в Кранула, то он, преуспев в спасброске Ловкости Сл10, может поймать этот снаряд и не получит дробящий урон от него.

Иксусакса Песнь Ужаса, маг

Средний гуманоид (эльф), нейтрально злой

Класс доспеха 12 (16 с доспехами мага и камнем йоуна; 18 со щитом стража)
Хиты 40 (9к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4
Навыки Магия +6, История +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Драконий, Эльфийский, Инфернальный
Опасность 6 (2300 опыта)

Колдовство. Иксусакса является заклинателем 9го уровня. Её способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Она обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

3аговоры (по желанию): *огненный заряд, свет, волшебная рука, фокусы*

1го уровня (4 ячейки): *обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит*

2го уровня (3 ячейки): *туманный шаг, внушение*

3го уровня (3 ячейки): *контрзаклинание, огненный шар,* полёт

4го уровня (3 ячейки): высшая невидимость, град

5го уровня (1 ячейки): конус холода

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Нарл Щитогрыз, Орог

Средний гуманоид (орк), хаотично злой

Класс доспеха 18 (латы)
Хиты 42 (5к8+20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1	18(+4)	12(+1)	11(+0)	12(+1)

Навыки Запугивание +5, Выживание +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Всеобщий, Орчий
Опасность 2 (450 опыта)

Агрессивный. Бонусным действием орог может передвинуться на расстояние до значения своей скорости к враждебной цели, которую видит.

Действия

Мультатака. Орог проводит две атаки двуручным топором.

Двуручный топор. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (1к12+4).

Метательное копьё. Рукопашная атака оружием

или Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4).

Орк

Средний гуманоид (орк), хаотично злой

Класс доспеха 13 (шкурный доспех)
Хиты 15 (2к8+6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	16(+3)	7(-2)	11(+0)	10(+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Всеобщий, Орчий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Бонусным действием орк может передвинуться на расстояние до значения своей скорости к враждебной цели, которую видит.

Действия

Двуручный топор. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к12+3).

Метательное копьё. Рукопашная атака оружием или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Парг, гоблин

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)
Хиты 7 (2к6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	8(-1)

Навыки Скрытность +6
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки Общий, Гоблинский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Отход или Засада.

Действия

Сабля. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 5 (1к6+2).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Перитон

Средний монстр, хаотично-злой

Класс доспеха 13 (природная броня)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 20 фт., полёт 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	13(+1)	9(-1)	12(+1)	10(+0)

Навыки Восприятие +5
Сопротивление урону дробящий, колющий, режущий от не магического оружия
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки понимает Общий и Драконий, но не может говорить
Опасность 2 (450 опыта)

Пикирующая атака. Если перитон в полете пронесется не менее 30 футов прямо к цели и после попадёт по ней рукопашной атакой оружием, эта атака нанесёт цели дополнительно урон 9 (2к8).

Облёт. Когда перитон улетает из пределов досягаемости врага, это не вызывает провоцированную атаку.

Острые зрение и обоняние. Перитон совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение и обоняние.

Действия

Мультиатака. Перитон совершает две атаки: одну боданием и одну когтями.

Бодание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8 + 3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 8 (2к4 + 3).

Саблезубый тигр

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 52 (7к10 + 14)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	15(+2)	3(–4)	12(+1)	8(–1)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Тонкий нюх. Тигр совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на нюх.

Наскок. Если тигр переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, непосредственно перед попаданием по ней атакой когтём, цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, тигр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием:+6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (1к10 + 5).

Коготь. Рукопашная атака оружием:+6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 12 (2к6 + 5).

Тень

Средняя нежить, хаотично-злое

Класс защиты 12
Хиты 16 (3к8+3)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	14(+2)	13(+1)	6(-2)	10(+0)	8(-1)

Навыки Скрытность +4 (+6 в сумерках или темноте)
Уязвимость к урону излучение
Сопротивление урону кислота, холод, огонь, электричество, звук; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия
Иммунитет к урону яд, психический
Иммунитет к состояниям истощение, страх, схваченный, паралич, окаменение, отравление, сбитый с ног, опутанный
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки -
Опасность 1/2 (100 опыта)

Бесформенность. Тень может проходить через щели шириной 1 дюйм без протискивания.

Теневая скрытность. Находясь в сумерках или в темноте, тень может предпринимать действия Засады, как бонусные действия.

Слабость на солнечном свету. Находясь на солнечном свету, тень получает помеху на броски атак, проверки способностей и спасброски.

Действия

Вытягивание силы. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к6+2) некротического урона и Сила цели понижается на 1к4. Цель умирает если её Сила падает до 0. В противном случае, понижение силы длится пока цель не совершит короткий или длительный отдых. Если не злой гуманоид умирает от этой атаки, новая тень поднимается из его трупа через 1к4 часа.

Каменный гигант

Огромный гигант, нейтральный

Класс доспеха 17 (природная броня)
Хиты 126 (11к12 + 55)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	15(+2)	20(+5)	10(+0)	12(+1)	9(-1)

Спасброски Лов +5, Тел +8, Мдр +4
Навыки Восприятие +4, Скрытность +4
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Гигантов
Опасность 7 (2900 опыта)

Каменный Камуфляж. Гигант получает преимущество на проверки Ловкости (Скрытности) для того чтобы скрыться на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Гигант совершает две атаки палицей.

Палица. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 19 (3к8+6).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 28 (4к10+6). Если цель – существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 17 или будет сбито с ног.

Реакции

Ловля камней. Если камень или схожий объект брошен в гиганта, то он, преуспев в спасброске Ловкости Сл10, может поймать этот снаряд и не получит дробящий урон от него.

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое недоброе мировоззрение

Класс доспеха 11 (кожаная броня)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Бандит получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников бандита находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Мультиатака. Бандит совершает две атаки ближнего боя.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Ворг

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс доспеха 13 (природная броня)
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Навыки Восприятие +4
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Гоблинский, Воргов
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые слух и нюх. Ворг получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) опирающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (2к6+3). Если цель – существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 13 или будет сбито с ног.

Виверна

Большой дракон, без мировоззрения

Класс доспеха 13 (природная броня)
Хиты 110 (13к10+39)
Скорость 20 фт., полёт 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Навыки Восприятие +4
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Опасность 6 (2300 опыта)

Действия

Мультиатака. Виверна совершает две атаки: одну укусом и одну жалом. Пока летает, она может использовать когти вместо одной из атак.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4).

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 13 (2к8+4).

Жало. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4). Цель должна преуспеть в проверке Телосложения Сл 15 или получить урон ядом 24 (7к6). При успехе спасброска, цель получает лишь половину этого урона.

Раздаточный материал 1: Параметры головореза

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое недоброе мировоззрение

Класс доспеха 11 (кожаная броня)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Бандит получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников бандита находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

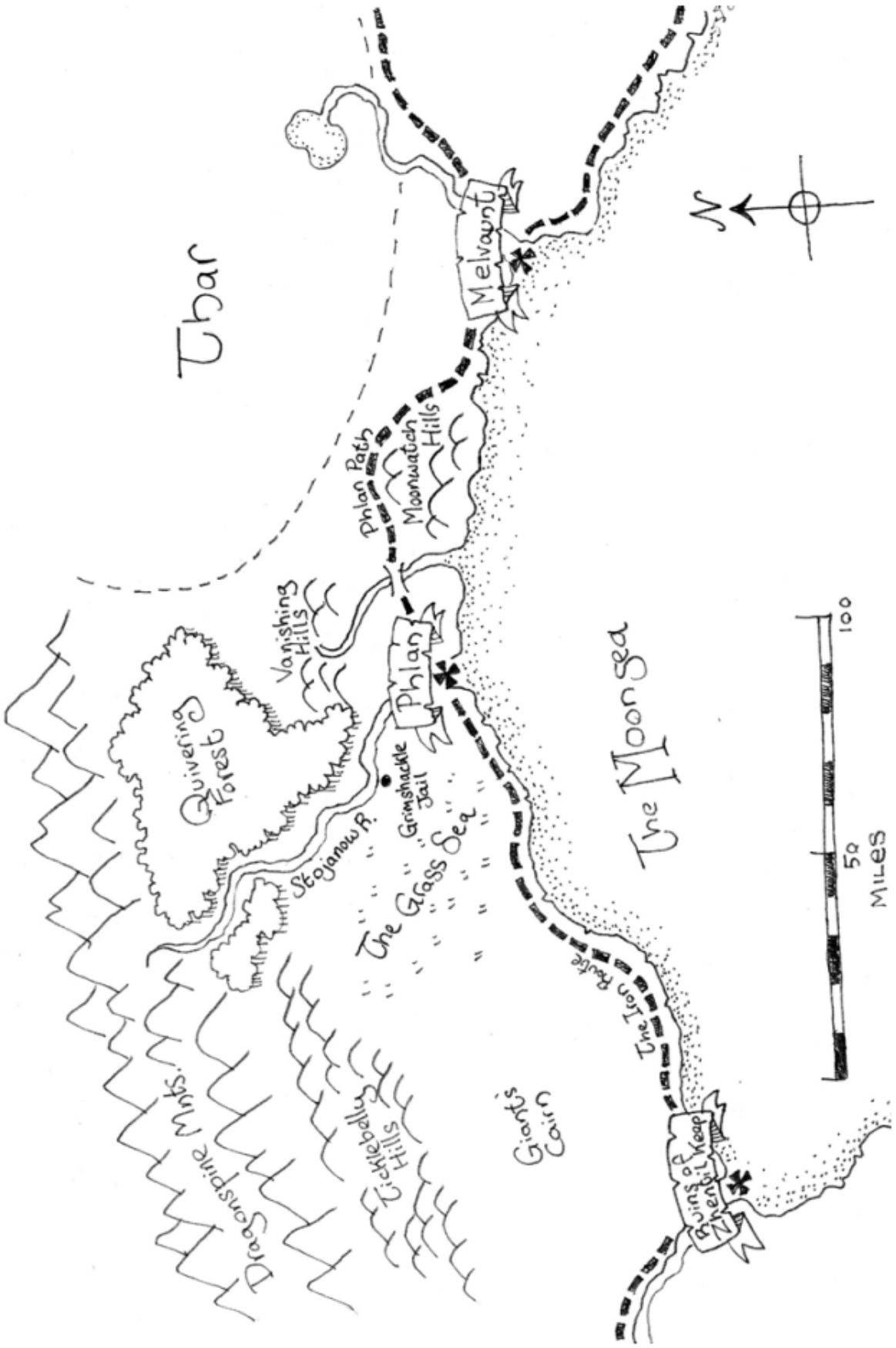
Действия

Мультиатака. Бандит совершает две атаки ближнего боя.

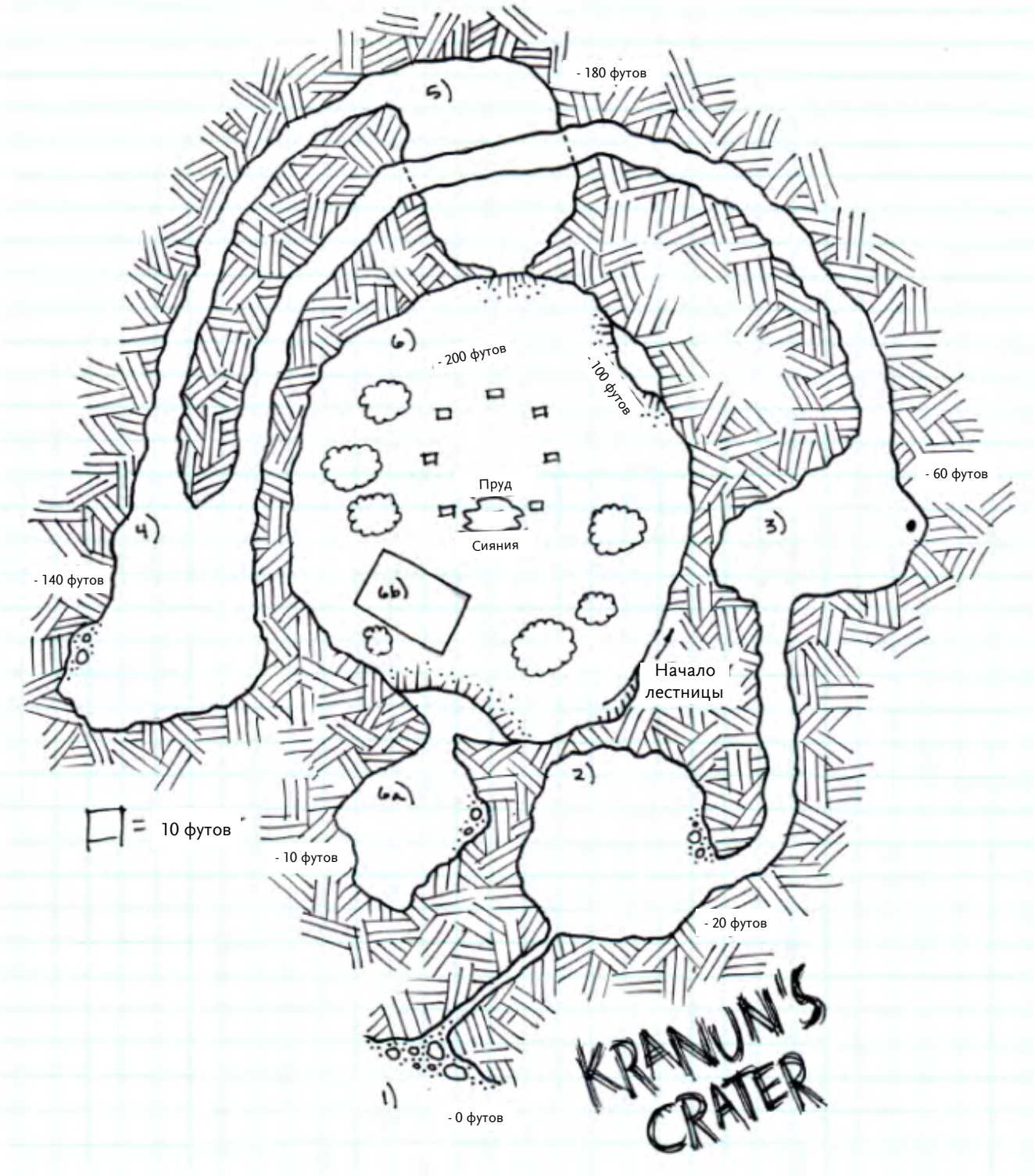
Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Раздаточный материал 2: Карта региона



Карта 1: Кратер Крануна



Побег из Флана

Трое значимых граждан Флана, восставших против тиранического правления дракона, ищут спасения и убежища за Лунным Морем. Сможете ли вы высвободить тех, кто так важен для фракций, пока не станет слишком поздно? Приключение для персонажей 5-10 уровней.

Код приключения: DDEX1-14

Участники проекта

Дебют: 27 февраля 2015
Публикация: 1 марта 2015

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.
©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
korfax, Kitar, stivie, Gumeg, Anisplan, giliathiel для dungeons.ru
http://dungeonsanddragons.ru/
http://vk.com/dungeons_ru

вычитка korfax, stivie
верстка stivie

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

Введение

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Побег из Флана», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 5-10-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей шестого уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Персонажи 4го уровня могут потратить 20 дней простоя, чтобы получить 5й уровень. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение происходит у реки Транк и на Сумеречных Топях. И то и другое находится к востоку от города Флан на северном побережье Лунного Моря в Фаеруне.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока.*
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно кор-

ректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 6 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО).** Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера.*

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена

Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Уничтожив руководство Флана и вырвав контроль над городом из рук Лорда Регента, Ворганшаракс установил режим угнетения, невиданный до сих пор местным жителям, прошедшим все горести и лишения войны. Даже под контролем отвратительного Жентарима старого образца, город никогда не был настолько лишен надежды.

Более известный как “Изувеченная Злоба”, Ворганшаракс – это зеленый дракон уже в летах, с чьими массивными размерами может соперничать только его раздутое эго. Не смотря на мучительное ранение, полученное от когтей бронзового дракона еще в молодые годы и оставившее его правое крыло порванным и изувеченным, Ворганшаракс все же выглядит весьма внушительно. Он крепко сложен и ужасающе силен; в гораздо большей степени, чем другие драконы его возраста.

Заросли

В последнее время Ворганшаракс затратил значительные усилия, превращая Флан в свое логово. Он окружил город непроницаемыми магическими зарослями ежевики и терновника, полностью поглотившими городские стены и образовавшими плотный навес над всем городом. Благодаря этому обстоятельству Флан погружен в туманный полумрак даже в самые яркие солнечные дни, а в ночи единственными источниками света могут являться лишь огонь или магия.

Окружив сам город, Ворганшаракс также окутал зарослями многие места внутри городских стен, которые либо являлись прямой угрозой для него, либо могли представлять угрозу его деспотичному правлению в недалеком будущем. Так, Библиотека Мантора и весь храмовый район был покрыт зарослями и стал недостижим при помощи стандартных средств передвижения.

Свойства зарослей

Во Флан можно телепортироваться, но магия зарослей не позволяет телепортироваться из города. Телепортация также возможно и внутри самого города, но при условии, что вы можете увидеть место телепортации. Попытка переместиться за пределы города или в место, которое скрыто от вашего взора, ведет к провалу заклинания или способности, и отрицательная реакция оглушает нарушителя на одну минуту. Существо может использовать действие в свой ход для проведения проверки Телосложения со сложностью 15 в попытке избавиться от оглушения.

Любое существо, зашедшее в заросли или атаковавшее их в ближнем бою, получает колющий урон 4 (1к8) от больших заострённых шипов. Кроме того, это существо должно пройти спасбросок Ловкости Сл 10, иначе оно будет опутано цепкими лианами зарослей. В свой ход, обездвиженное существо может потратить своё действие на то, чтобы пройти проверку Ловкости (Акробатика) или Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы

вырваться из зарослей, но при этом оно всё же получает дополнительный колющий урон 4 (1к8).

Любая атака по зарослям, физическая или магическая, вызывает выброс гнилостных паров, окутывающих нападавшего. Даже атакующие с расстояния рискуют, так как выброс происходит из земли прямо вокруг них. Существо, подвергающееся ему должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15 или стать очарованным, что не даст ему далее атаковать заросли пока он не преуспеет в спасброске Мудрости Сл 15, который можно проходить в конце каждого своего хода, чтобы преодолеть эффект.

Вдобавок, если заросли получают 50 или более урона за один раунд, они производят **ползущую насыпь [shambling mound]** для собственной защиты. Последующие атаки такой же силы по зарослям могут произвести любое количество этих существ.

Заросли имеют КД 10 и следует нанести 50 хитов урона, чтобы очистить 5-футовый куб от зарослей. Заросли обладают уязвимостью для огня, сопротивлением от дробящего и колющего урона, иммунны к психическому урону и регенерируют 15 хитов в начале каждого раунда. Заросли чаще всего имеют 50 футов глубины, но она может доходить до 100 футов в зависимости от того, где вы атакуете её, и нельзя точно сказать, насколько глубокими они будут в каждой её конкретной точке.

Части зарослей, которые опутывают здания, 10 футов глубиной и обладают теми же свойствами, что и основная их часть, кроме того, что атаки по ним не производят ползущие насыпи. Вместо этого, они производят 2к6 **лозовых зараз [vine blights].**

Ядовитый туман

По городу свободно дрейфуют облака ядовитого газа. Любое существо, входящее или начавшее свой ход в одном из таких облаков должно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 или стать отравленным. Не составит особого труда избежать этого, но группа может решить поэкспериментировать.

Эдикт Ворганшаракса

Дракон способен разносить свой голос по всему своему логову, коим является всё внутри зарослей.

Время от времени Ворганшаракс делает заявления для всего населения. Он делает это для того, чтобы напомнить горожанам о своём присутствии и держать их постоянно в состоянии страха и ужаса.

Отыгрыш Искалеченной Злобы

Ворганшаракс привык добиваться желаемого. Даже в юном возрасте он превосходил других драконов по размеру и физической силе. Потому, он привык использовать силу для воплощения своей воли, но это не значит, что он не хитёр. Он терпелив и понимает, что некоторые проблемы требуют более тонкого подхода.

Он невероятно самодоволен, а его эго размерами превосходит Лунное Море - это отражается на его речи; каждое слово сочится сарказмом и презрением.

Слезы Злобы

Прежде, чем Искалеченная Злоба взял Флан, некоторое количество Рыцарей Чёрного Кулака тайно согласились помочь ему и Культу Дракона. Лишь рыцари, наиболее развращённые морально и этически, приняли это соглашение и в ночь нападения дракона они выступили, чтобы свершить своё страшное предательство - уничтожить своих товарищей из Чёрного Кулака; тех, кого они считали недостойными службы.

Слёзы Злобы носят доспехи Рыцарей Чёрного Кулака, но с брызгами ярко-зелёной краски, как символ из предательства себе подобных и своего дома. Они также носят платки из зелёной ткани, закрывающие их носы и рты. Эти маски не только создают внушительный внешний вид, но и защищают их от облаков ядовитого газа, дрейфующих по городу. Пока маска надета, Слёзы Злобы не подвержены действию этих облаков.

Обзор приключения

Побег из Флана разделён на три части.

Часть 1: Призраки в ночи. Персонажи нанимаются лидерами различных фракций, чтобы предпринять отчаянную миссию спасения троих ключевых горожан. И хотя было бы хорошо, спасти всех добрых людей, пойманных Ворганшараксом и его приспешниками в ловушку - именно на этих троих возлагает свои надежды Флан, и потому именно они должны быть спасены. Персонажи попадают в город под покровом ночи и сталкиваются с блуждающими огоньками, которые приводят их к конфликту с ползущей насыпью.

Часть 2: На помощь. Теперь персонажи могут отправиться на поиски и помощь Мадам Фреоны, Лорда Мудреца и Джессэйлу Грейкасл, восставшую Рыцаря Чёрного Кулака. Игрокам предстоит решить, в каком порядке им следует спасать этих троих, но обнаружение и спасение Мадам Фреоны и Лорда Мудреца будет легче, чем миссия спасения Джессэйлы. Во время этой части приключения, Эллисон Беренжер (*DDEX1-6 Вор свитков*), который также оказался запертым во Флане, тенью следует по пятам группы в ожидании возможности сбежать из города.

Особо наблюдательные персонажи могут заметить Вора Свитков и получить от него помощь.

Часть 3: Побег из Флана. Как только персонажи обнаружили и освободили все свои цели, им необходимо выбраться из города. Джессейл знает путь, но потребуется некоторая доля дипломатии, чтобы убедить её не начинать лобовую атаку Ворганшаракса и его группировку. Высокоуровневые группы могут поддаться соблазну и напасть на дракона сейчас, но это будет в лучшем случае безрассудно, а также не обязательно для достижения успеха.

Зацепки приключения

У множества народу, включая персонажей, получилось покинуть Флан прежде, чем его полностью окружили заросли, созданные Ворганшараксом. К несчастью, большинству обитателей города так не повезло. В частности, трое горожан, движителей сопротивления дракону, всё ещё заперты внутри города. Лидеры всех пяти фракций, столь редко согласные друг с другом, пришли к единогласному соглашению, что этих троих необходимо спасти от неизбежного гнева их тюремщика. Когда всё готово к игре, прочтите или перескажите своими словами следующее.

Свечение рун телепортационного круга начинает потухать по мере ослабления его магической силы. Их угасающий свет заставляет вас вспомнить события, приведшие вас сюда. Разграбление Флана драконом Ворганшараксом было настоящим кошмаром, но даже оно меркнет по сравнению с видом вырастающих из земли, чтобы окутать Флан, зарослей.

Вы помните, как местные жители, включая и вас самих, в ужасе спасались бегством из города, и многие выбрались оттуда лишь едва. Вы помните и крики тех, кому не повезло угодить в растущие заросли и быть разорванными ее шипастыми ветвями на части. И самое ужасное - зрелище того, как их кровь всасывалась зарослями, давая ей пищу для роста.

Но это всё в прошлом. Вот вы стоите, снова в городе, придя спасти трех важных личностей, которым не настолько повезло, чтобы успеть убежать, но чья ценность существенно перевешивает риски, которые вы берете на себя снова входя во Флан, вполне возможно, в самый последний раз.

Троих, ниже означенных, следует спасти.

Мадам Фреона. Полурослик владелица Заварника Мадам Фреоны помогла скрыться и спастись многим из тех, кого разыскивали Слёзы Злобы и дракон. Ворганшаракс с удовольствием съест Мадам Фреону на десерт, когда представится такая возможность, но сначала он хочет разрушить её заведение.

Лорд Мудрец. Лорд Мудрец обладает слишком большими знаниями, чтобы оставлять его под контролем дракона. За время своего пребывания, Ворганшаракс собрался конфисковать всю Библиотеку Мантора, вместе с запертым в ней Лордом Мудрецом. Дракон ценит мудреца за знания, которыми тот обладает, и не собирается уничтожать его, если старый полуэльф будет знать своё место.

Джессэйл Грейкасл. Бывшая капитан Чёрного Кулака, Джессэйл возглавляла восстание против Ворганшаракса в самом начале его правления, которое было бы успешным, если бы не предательство её товарищей офицеров. Всех её бывших подчинённых из Чёрного Кулака либо переманили обещаниями награды за службу, либо съел новый правитель Флана. Ворганшаракс, впрочем, получает огромное удовольствие от медленных мучений бывшего офицера.

План

Как именно они будут выбираться, когда будут спасены вышеозначенные трое - решать персонажам. Город, как и из база операций внутри Башни Денлора, потеряны, и оставшееся руководство фракций хотело бы держать драконье внимание подальше от единственной оставшейся базы в недрах Крепости Сокол.

В добавок к предоставленному тексту для игроков, ниже приводятся заметки, относительно личностей, которых персонажам необходимо спасти. И хотя персонажи могут спасти ещё кого-то, для них должно быть ясно, что эти трое имеют наивысший приоритет. Дополнительные Записи для МП включают в себя основные мотивы ключевых личностей этого приключения.

Хотя цели миссии весьма прямолинейны, методы их достижения по большей части оставляются за персонажами. Как только вы прочитаете текст для игроков и имена их целей будут оглашены, дайте возможность игрокам представить своих персонажей и описать их для остальной группы.

Награда

В награду за принятие миссии по возвращению во Флан, руководство фракции каждого персонажа предоставляет ему расписку, адресованную руководству фракции в Мулмастере, которая обязывает «выдать предъявителю сего 700 зм». В добавок, они также предоставляют по 100 зм за каждого спасённого «ключевого горожанина».

Персонажи, не принадлежащие ни к одной из фракций, вместо этого награждаются расписками на такую же сумму от руководства фракции по их выбору. Они также участвуют в дележе золота, причитающегося за спасение «ключевых горожан».

Общие особенности

Теперь, когда город полностью захвачен драконом Ворганшараксом, следующие особенности превалируют по всему Флану, если не будет указано иное.

Улицы. Флан превратился в город-призрак и его жители, оставшиеся внутри, стараются оставаться дома как можно дольше. Днём можно заметить редкие небольшие группы, быстро передвигающиеся по улицам - они стараются попасть туда, куда им необходимо скорейшим и наиболее тихим образом. Никто не ходит ночами по улицам, кроме членов Слёз Злобы; бывших представителей Черных Кулаков, которые остались верны лишь своему кошельку, своему благоденствию и, в меньшей степени - дракону.

Свет. Днём, Флан укрывают тени от зарослей и его улицы тускло освещены (слегка затруднена видимость *[lightly obscured]*). Ночью, улицы тускло освещаются лишь мягким оранжевым светом фонарей. Если отойти от фонаря далее, чем на 5 футов, всё вокруг погружается во тьму (сильно затруднена видимость [heavily obscured]). Тьма, царящая вокруг подчёркивается и слабым, едким туманом, который висит липким одеялом над всем городом.

Звуки. Отдалённые, приглушённые крики боли и страха. Звуки бега, тяжёлых сапог. Трепетание кожаных крыльев над головой. Во всём остальном, город мертвенно тих.

Запахи. Хлорка. Разлагающаяся растительность (как после давнего покоса). Свежий дождь.

Таверны и Постоялые дворы: Смеющийся Гоблин (постоялый двор), Треснувшая Корона (постоялый двор), Звонок Нэта Вайлера (таверна), Горький Клинок (постоялый двор)*, Вельветовый Дублет (пиршественная зала)*, Заварник Мадам Фреоны (таверна)*.

Торговля. Бакалея Кокберна (предметы для приключений)*, Кузнец Маттео*[1], Конюшня Эрнста.

Рынок. Площадь Подол (базар)

1 Эти места были опутаны зарослями и сейчас недоступны. Вдобавок, все заведения и магазины, предоставляющие какие-либо услуги, удвоили свои цены, по большей части из-за налогов, взымаемых Слезами Злобы в пользу дракона. Так как это приключение задумывалось, как хирургически точный удар, и должно продлиться не более чем один вечер, это не должно значительно сказаться на успехе или провале.

Восстание торговцев

Остальные владельцы бизнесов во Флане тайно объединились против Ворганшаракса, каждый вредя ему, как только можно, чтобы при этом не привлекать его внимания. Ниже приведен список оставшихся владельцев бизнесов с краткой информацией для целей отыгрыша. У каждого из них есть доступ к тоннелям под городом.

Смеющийся Гоблин (таверна). Около доков, владелец таверны - дварф Дурнам Гоблинкикер. В прошлом Дурнам часто отсутствовал, оставляя повседневное ведение бизнеса Имизаэль (женщине человеку).

Но с отбытием Имизаэль из Флана он вынужден был начать вести дела самостоятельно, и их состояние в городе ему совсем не по душе. Дурнам был бы счастлив увидеть, как народ соберется и даст отпор дракону, хотя и не считает хорошим планом прямой удар. Но Дурнам может очень помочь в скрытых операциях. Доступ к тоннелю - пустая бочка, дно которой ведет в дыру в полу таверны.

Треснувшая Корона (таверна). Расположена на площади Подол. Владелица таверны - гном-жестянщик Элливик Донголин. Элливик унаследовала заведение от отца, и она разъярена тем, как присутствие дракона убивает ее бизнес. При этом она талантливый механик-изобретатель, и она напрямую связана с созданием тоннельных салазок (смотри часть 2), а также она фантастический кондитер и пивовар. У нее обостренный инстинкт материнства, как у медведицы. Доступ в тоннель - Задняя дверь кладовки, помеченной «только для персонала». Люк спрятан под половиком, поверх которого навалены чистящие средства.

Колокол Нэта Вайлера (таверна). В середине города к северу от храмового квартала, собственник Григ Вайлер, молчаливый задумчивый человек. Хотя он официально и не один из городских священников, он не раз вдавался в жаркие дебаты с местным священничеством и известен как хороший теолог. В вопросах религии Григ пантеист и посещает любые храмы добрых божеств. Потайная дверь в погребе ведет в сложную сеть тоннелей под городом. Дверь представляет собой поворачивающийся книжный шкаф.

Конюшня и стойла Эрнста. Тросс, полуорк в годах, сильно сочувствующий животным, содержит эту конюшню и стойла. Тросс больше всех контактирует со Слезами Злобы, которым он помогает содержать животных и их амуницию. Считая его грубыми и глупым, нередко Слёзы Злобы разговаривают, не таясь рядом с Троссом, который подыгрывает им в их заблуждении. Он является хорошим источником информации в городе и питает особую ненависть к ключевым представителям ужасных констеблей, за то что они ужасно обращаются с животными.

Доступ к тоннелям - Под большой копной сена в крайнем стойле, где стоит скакун Тросса, огненно-рыжая боевая кобыла по кличке Дейзи-Бэлл.

Часть 1: Призраки в ночи

Приключение начинается в подвале неприметного убежища Приветствующих в северо-западном углу города.

Ложная тревога

После того, как игроки представят своих персонажей, прочтите или перескажите своими словами следующее.

> Яркий свет и дезориентация после телепортации исчезают, и вы оказываетесь в темной комнате без окон и с единственной дверью. Гаснущее сияние круга телепортации приглушено толстым слоем пыли и паутины. В остальном комната пуста.

Приключенцам в комнате делать особо нечего кроме как выйти из нее. Дверь ведет в соседний погреб, и будучи закрытой удивительно хорошо сливается со стеной. Погреб забит разными коробками и ящиками, все набиты соломой и здесь лежат просто для вида. В дополнение к запаху пыли здесь ощущается запах горелой древесины и на некоторых ящиках видны почернения.

В комнате есть лестница, ведущая наверх, в темноту сожженного дома в пустом переулке. Когда персонажи выходят на улицу, они сразу могут заметить несколько вещей.

- Здесь темно. Вдали они могут видеть янтарный отблеск уличного фонаря, но даже он кажется приглушённым из-за лёгкого тумана, укутавшего город.
- Клубы болезненно-зелёных облаков медленно плывут по улицам. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 замечает, что туман обесцвечивает всё, с чем контактирует.
- Воздух слишком тёплый для этого времени ночи, и слишком душный и дурно пахнущий из-за присутствия зарослей.
- Вокруг царит мёртвая тишина. Тишина настолько всеобъемлющая, что её можно услышать, тихим гудением в ушах.

Пусть приключенцы выберут, куда направятся, прежде чем вы им прочитаете текст ниже. Вероятными пунктами назначения будут Заварник Мадам Фреоны (1. Мадам Фреона) или Библиотека Мантора (2. Лорд-Мудрец).

Если игроки будут в растерянности, вполне можно подсказать им, что в этих местах они наиболее вероятно найдут одну и более из своих целей.

> Двигаясь по улице, вы вдалеке слышите крик о помощи. Он слабый, но в полной тишине и при отсутствии других звуков кажется оглушительным. Мерцающие огни факелов появляются в дальнем конце улицы, быстро удаляясь, а за ними разносясь эхом следуют звуки поднятой тревоги.

Мерцающие огни это на самом деле Блуждающие огоньки; новые обитатели Флана, с тех пор как городом стал править Ворганшаракс. Эти надоедливые твари заметили присутствие авантюристов и хотят заманить их в ловушку, чтобы высосать из них жизненную силу. 6 блуждающих огоньков мерцают в зоне видимости и вне ее на высоте от 3 до 4 футов от земли и издают звуки, похожие на детский плач, чтобы заставить искателей приключений бежать за ними. Из-за легкого тумана персонажи не могут увидеть истинную природу огоньков.

Если искатели приключений бросаются в погоню, то блуждающие огоньки [will-o'-wisps] уводят их к зарослям. В тот момент, когда огоньки входят в заросли, они начинают издавать звуки детей, попавших в ловушку. Когда искатели приключений подходят к дебрям, блуждающие огоньки в унисон атакуют заросли *шоком*, наносят 54 урона зарослям и становятся невидимыми. Урон пробуждает **ползущую насыпь,** которая теперь видит перед собой только искателей приключений. Четверо **блуждающих огоньков** паникуют и убегают, а двое остаются здесь. Оставшиеся блуждающие огоньки двигаются сзади группы и вступают в бой, атакуя тех персонажей, которые демонстрируют способность колдовать.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая или слабая группа:** уберите два блуждающих огонька
- **Сильная группа:** добавьте четыре блуждающих огонька
- **Очень сильная группа:** добавьте вторую ползущая насыпь и третий блуждающий огонёк

Развитие событий

Это хорошая возможность представить персонажам заросли. Вы можете подчеркнуть, как они обугливаются от какой-то атаки электричеством, а потом описать как бурно отрастают за несколько раундов. Достаточно глупые искатели приключений, которые атакуют заросли немедленно видят результат, который описан во врезке Свойства Чащи, выше.

На 3 или 4 раунде боя голос Ворганшаракса громом разносится по городу. Он говорит в спокойном, чопорном, официальном тоне.

> «Кто-то решил поиграть с зарослями. Восхитительно. Слезы Злобы скоро прибудут подобрать ваши останки. Я бы посоветовал вам никуда не уходить, но ползущая насыпь вас уже скорее всего убила. На этом все.»

Это сигнал для персонажей, что им стоит закругляться как можно быстрее. Хотя так как Ворганшаракс не верит, что в городе есть кто-то способный справиться с ползущей насыпью, то до прибытия Слез Злобы еще примерно 10 минут.

Предполагается, что битва закончится раньше и искатели приключений могут продолжить путь к своей цели. Короткий отдых здесь будет сделать несколько проблематично. Обычный патруль Слез Злобы состоит из двух **ветеранов [veterans]**, **рыцаря [knight]** и двух **головорезов [thugs]**.

Сокровища

Любой персонаж обыскивающий остатки ползущей насыпи находит один большой изумруд, стоимостью 200 зм.

Часть 2: На помощь

Эта часть приключения может быть сыграна в любом порядке на усмотрение авантюристов. Нужно спасти троих жителей и местонахождение двоих примерно известно, а выяснить где находится Джессаил не особенно трудно. Каждый раз, когда Ворганшаракс наносит удар по восставшим, он делает заявление для всего населения. Невероятное эго дракона заставляет его не скрывать своих успехов.

Вор свитков

Во время путешествия по городу за персонажами начинают следить незаметно для них. **Эллисон Беренжер** (*DDEX1-6 Вор Свитков)* остался запертым в Флане в результате прорастания зарослей. В какой-то момент этой части приключения (по решению МП) он замечает искателей приключений, которые тащатся по городу. Осознав, что они на задании (и возможно узнав нескольких), он решает последовать за ними в надежде, что авантюристы ненароком покажут ему путь наружу.

После каждого спасения заставьте искателей приключений пройти проверку Мудрости (Восприятия) против Ловкости (Скрытности) Эллисона. При успехе, скажите персонажам, что за ними кто-то следит и посмотрите, как пойдут события. Информация, которой обладает Эллисон, приведена в конце приключения вместе с его характеристиками.

Если его спросить о намерениях, то Эллисон искренне приветливо отвечает; у него нет причин врать о желании сбежать из города. Персонажи могут даже убедить Эллисона составить им компанию и помочь в обмен на выход из города. Для этого нужно пройти проверку Харизмы (Убеждения) Сл 15. Любой персонаж с сюжетной наградой «Услуга Эллисона Беренжера» делает эту проверку с преимуществом. Любые попытки запугать Эллисона автоматически проваливаются.

Если Эллисон сопровождает искателей приключений, то он с радостью помогает им любым способом, который не предполагает, что он подвергнется опасности. Он может ввязываться в бой, но только на расстоянии и только если это не создаст для него самого угрозы. Эллисон старается держаться на расстоянии от первых рядов любого конфликта.

Эллисон обладает скромной способностью к колдовству.

Его статистика идентична статистике **капитана бандитов**, но дополнена следующим:

Колдовство. Эллисон является заклинателями 4-ого уровня. Его способность к чтению заклинаний основано на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 12, +5 к попаданию атакам заклинаний). Эллисон обладает следующими заготовленными заклинаниями:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], свет [light], меткий удар [true strike], электрошок [shocking grasp]*

1го уровня (3 ячейки): *цветной шарик, маскировка, поспешное отступление, щит*

2го уровня (2 ячейки): *отражения, невидимость*

Отыгрыш Эллисона Беренжера

Эллисон Беренжер умен и высокомерен - раздражающая и опасная комбинация. Несмотря на то, что он был связан с Культом Дракона (связи он уже порвал), он не плохой парень. Он просто желает богатства и имеет сильный инстинкт самосохранения.

У него есть симпатичная небрежная элегантность, и, если бы не его репутация, в него было бы легко влюбиться. У него несколько перекошенное чувство чести и удивительно долгая память. Те, кому он задолжал, находят в нем преданного союзника, а те, кто перешел ему дорогу должны с опаской всматриваться в тени.

1. Заварник Мадам Фреоны

Мадам Фреона буквально выведена из себя. Когда персонажи приходят проведать ее заведение, то обнаруживают; что оно окружено зарослями. Дочери Мадам Фреоны смогли сбежать из Флана до того, как он был полностью окружен, а Мадам Фреона отказалась наотрез. Для справки, Заварник Мадам Фреоны расположен на северо-восток от Площади Школяра - около базара на Площади Подол.

Оказывается, она ходила по магазинам и покупала запасы и продукты для Заварника в тот момент, когда заросли начали расти и окружить Флан. Она могла только стоять и в ужасе смотреть как заросли окружают город. Когда искатели приключений приходят в Заварник, прочтите или перефразируйте следующий текст.

> Когда вы подходите к Заварнику Мадам Фреоны, вы видите, что заведение полностью опутано зарослями, которые выросли настолько, что окутали здание вместе с крышей. Вы видите отсветы пожара на зданиях на другой стороне улицы и едкий запах дыма вбивается вам в ноздри.

К счастью, Мадам Фреона была снаружи своей таверны в момент роста зарослей. По возвращении она была совершенно ошеломлена увиденным. Она действительно верила, что ее способность прятать важных людей от Ворганшаракса была неизвестна, но оказывается дракон имел множество глаз и ушей по городу.

В припадке гнева хозяйка таверны зашагала прочь, чтобы найти что-нибудь что может ей помочь. Она нашла довольно большую бочку с маслом для ламп. В темноте ночи Мадам Фреона скрытно докатила ее до таверны по улице и вылила содержимое на заросли. Она смогла поджечь заросли и теперь старается поддерживать огонь маслом из бочки и чем-то, что похоже на остатки двери, которую она выбила из проема в соседнем здании.

Искателей приключений не должно удивить то, что Ворганшаракс осведомлен о нападении на заросли и отрядил несколько Слез Злобы пойти и выяснить что здесь происходит. Коварный дракон ожидает, что в этом замешана Мадам Фреона, но он точно так же обрадуется возможности арестовать и съесть любых других «жителей», которые были настолько глупы, что подожгли заросли. На самом деле он ждет этого с нетерпением.

У искателей есть несколько вариантов поведения. Если они сложат в уме два и два и обеспокоены возможным прибытием Слез Злобы, то они скорее всего попытаются убедить Мадам Фреону покинуть Заварник и пойти с ними. Для этого потребуется пройти проверку Харизмы (Убеждения) Сл 20, так как ярость Мадам Фреоны по отношению к дракону огромна. Любой искатель приключений, который участвовал во **всех пяти** миссиях DDEX1-1 *Неповиновение в Флане*, получает преимущество на этот бросок.

С другой стороны, авантюристы часто глупят и смотря на неудачные попытки женщины полуросли (вы можете наблюдать как сгоревшие заросли заменяют свежие побеги) они могут попытаться помочь ей. В любом случае за один раунд до прихода Слез Злобы Ворганшаракс делает следующее заявление.

> «Разведение огня было строго запрещено. Если вы все же так сильно хотите зажигать, то я рад вам помочь. Слезы Злобы сейчас доставят вам приглашение на званый ужин этим вечером. Отказы НЕ принимаются.»

В этот момент и появляются Слезы Злобы. Их от-

ряд насчитывает двух **ветеранов** и двух **головорезов** под командованием **рыцаря.** Любой персонаж, который участвовал в событиях DDEX1-5 *Почитание Огня* узнает в рыцаре Лейтенанта Крона Болвера - бывшего Рыцаря Черного Кулака, который видимо неплохо устроился на службе у Ворганшаракса.

Слезы Злобы нападают на всех, кого находят на месте преступления. Они работают вместе как организованная команда. Ветераны бросаются вперед и атакуют группу, а Рыцарь идет за ними используя свою способность Лидерство добиваясь наилучшего эффекта. Головорезы Слез Злобы не видны поначалу, предпочитая атаковать группу из укрытий и только тогда, когда персонажи ввязались в рукопашный бой с другими Слезами. Они начинают бой из укрытий на окрестных крышах, стреляя из тяжелых арбалетов с преимуществом по целям, с которыми их союзники схватились в рукопашном бою. Обычно они стараются сосредоточить огонь на врагах, использующих дальнобойное оружие, пока их товарищи занимают остальных персонажей.

Пока искатели приключений дерутся со Слезами Злобы, заросли вокруг Заварника отвечают на нападение Мадам Фреоны. Две **лозовых заразы** возникают из зарослей в начале третье раунда боя и так же бросаются на персонажей.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- Очень слабая или слабая группа: уберите двух головорезов
- Сильная группа: добавьте третьего ветерана
- Очень сильная группа: добавьте третьего ветерана и второго рыцаря

Развитие событий

Предполагая, что группа победила головорезов Слёз Злобы, нападения достаточно, чтобы убедить Мадам Фреону уехать. Она предпочитает оставаться с персонажами, пока вся партия остается на открытом месте, что бы та не предприняла.

Поражение ведет к плену. Любые искатели приключений чьи хиты падают до 0 вместо этого теряют сознание и их сдают Ксайнисинкту, синему слааду - тюремщику Ворганшаракса. Смотри раздел «В Тюрьме!», ниже. Они будут участвовать в последнем столкновении, хоть и истощенными.

Если захватить Рыцаря Лейтенанта Болвера в плен, то он молит персонажей о пощаде. По его словам, он стал жертвой обстоятельств; его силой заставили прислуживать дракону. Любой персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Проницательности) Сл 10, понимает, что он врет и врет плохо. Если упрекнуть Лейтенанта во лжи, то он замолкает и сидит хмуро, открывая рот только для того, чтобы сплюнуть кровь - Болвер слишком боится великого дракона, чтобы предать его.

Отыгрыш Мадам Фреоны

Мадам Фреона — это официозная женщина полурослик с прекрасным вкусом на великолепные вещи. Она знаменитый повар, ужасная сплетница и невероятно предприимчива. Без помощи ее пяти дочерей ей было сложно одной поддерживать работу Заварника и это сильно сказалось на ней. Ее прежде безупречный внешний вид сменился усталостью и растрепанностью, и теперь чаще бормочет посетителям колкие оскорбления, чем добрые слова. Несмотря на все это она очень любит Флан и его жителей, и нет никого, кого она ненавидит больше, чем Ворганшаракса.

Отыгрыш Рыцаря-лейтенанта Болвера

Лейтенант Болвер был обличен большой властью в этом портовом городе, и любой разумный житель эту власть уважал. У него острый ум и еще более острый язык.

Ему стала нравиться его позиция в Флане, и он сильно предан текущему правителю Флана - кем бы тот ни был. Просто так случилось, что в данный момент это взрослый зеленый дракон.

Сокровища

У Рыцаря Лейтенанта Болвера с собой 150 зм в кошельке. У каждого ветерана есть с собой 100 зм монетами. У каждого головореза с собой 25 зм монетами и драгоценными камнями. Кроме того, Мадам Фреона дает персонажам 100 зм за то, что убедили ее покинуть свое заведение.

Награда опытом

Если искатели приключений спасают Мадам Фреону от поимки Слезами Злобы, то наградите каждого 100 очками опыта.

2. Библиотека Мантора

В начале своего правления Ворганшаракс сразу же взял в осаду Библиотеку Мантора с Лордом Мудрецом внутри отрядом новообращенных Слез Злобы. После он окружил все здание зарослями, практически посадив в тюрьму потенциально проблемного всезнайку.

Некоторые персонажи могут сразу отправиться в Башню Денлора так как это скорее всего последнее место, где они встречались с Лордом Мудрецом. По прибытии в башню, однако, они находят ее совершенно заброшенной.

Если искатели приключений идут в Библиотеку Мантора, то обнаруживают здание в зарослях, и если они хотят, то могут потратить время на атаку зарослей и сражение с лозовыми заразами, как описано во врезке Свойства Зарослей.

Из всего, что им известно, понятно, что Лорд Мудрец может быть и не в библиотеке. Искатели приключений могут провести небольшое расследование.

Это не будет очень трудно. Ворганшаракс просто не способен не информировать оставшихся жителей о своих успехах. Все в городе знают, где он держит Лорда Мудреца. Если авантюристы уже встретили Мадам Фреону или Джессаил, то они могут рассказать это искателям приключений. Однако мало кто знает, как попасть в библиотеку и никто из них не настолько глуп, чтобы пытаться.

При посещении любого из оставшихся заведений (Смеющийся Гоблин (трактир), Треснувшая Корона (трактир), Колокол Нэта Вайлера (таверна), Жестокий Клинок (трактир) или Ливрею Эрнста) предоставьте персонажам информацию о том, что они ищут. Если их сопровождает Мадам Фреона, то для них открыты все пути. Все управляющие этих заведений вместе с Мадам Фреоной входят в недавно сформированную освободительную сеть подполья.

Если искатели приключений идут без Мадам Фреоны, то им потребуется убедить собеседника, что они не шпионы дракона и их намерения чисты. Нужно пройти проверку Харизмы (Убеждения) Сл 15. Если с искателями приключений нет Мадам Фреоны, но есть Джессаил Грейкастл, то они получают помеху на эту проверку.

Подкуп и ложь здесь не помогут, а запугать людей больше, чем сейчас, уже не получится. Они в ужасе от Ворганшаракса, так что несколько жуликоватых персонажей не производят на них впечатления. При успехе, персонажи узнают следующее:

- Маленькая группа местных хозяев заведений вела

себя тихо и изображала согласие с желаниями дракона.
- Эти предприниматели создали небольшой заговор с целью освобождения. Они прятали беглецов от Слез Злобы и передавали друг другу нужные сведения.
- Они нашли несколько старых тоннелей под городом и использовали их для перемещения повстанцев и информации от одного к другому.
- Так случилось что в каждом заведении есть вход в эти тоннели из кладовки или задних комнат.
- Тоннели проходят под всем городом, но они использовали только те, которые соединяют их заведения.
- Несколько смельчаков, которые путешествовали по незнакомым тоннелям пропали.
- Они подозревают, что это часть канализации старинного и более могущественного Флана, для которого она была построена.
- Они знают, что есть тоннели, которые уходят в направлении Библиотеки Мантора, но у них не было возможности или средств исследовать их.
- Тоннели небольшие, три фута в диаметре; но у повстанцев есть несколько маленьких колесных саней, но которых они и скользили по тоннелям.

Если искатели приключений пойдут этим путем, то какой бы предприниматель с ними не говорил, у него есть достаточно саней для путешествия по тоннелям и одни для Лорда Мудреца на случай успеха операции. Авантюристам также дают направление или грубый эскиз (если у кого-то есть чернила, перо и бумага) тоннелей, которые ведут к библиотеке, по мнению повстанцев. Они, однако ни при каких условиях не пойдут с ними. Так же, как и Мадам Фреона и Джессаил. Они останутся ждать в том заведении, в котором они спустятся в тоннели. Как только искатели приключений отправятся в путь к Библиотеке Мантора, прочтите или перефразируйте следующий текст.

> Путешествие по тоннелям на колесных санях довольно легкое дело, так как земляной пол укатан до состояния гладкого камня. В тоннелях витает прохладный и сухой воздух с запахом земли и тут к удивлению, нет ни беспорядка, ни препятствий. Замкнутое пространство заставляет вас ехать цепочкой и хоть иногда тоннель немного расширяется, он никогда не растет в высоту.
>
> Следовать указаниям не тяжело. Через некоторое время вы прибываете в область тоннелей, ведущих в сторону библиотеки. Очевидно, что никто в ту сторону не ходил, так как тоннель заполнен паутиной.

В этой паутине нет ничего опасного или необычного, а раздражение и страх она вызывает лишь у склонных к арахнофобии. Во время пути искатели приключений могут заметить крошечных пауков кое-где, но это обычные не агрессивные пауки и они разбегаются от саней, которые издают много шума при езде.

Вскоре после этого авантюристы приезжают к еще одной развилке. У нее три разных выхода и комната около 30 на 30 футов с потолками высотой 3 фута. Здесь есть небольшое неровное отверстие в потолке, которое кто-то использовал для свалки мусора. Ужасная вонь исходит от кучи гниющей еды и мусора 5 на 5 футов, в центре этой комнаты.

К несчастью это привлекло трех **ползающих падальщиков [carrion crawlers]**, которые устроили здесь логово[1]. Эти существа атакуют по необходимости. Искатели приключений вынуждены сражаться сбитыми с ног (лёжа), если только они не Маленького размера.

1 Что интересно, гусеницы большого размера, а средние персонажи вынуждены драться лёжа. Как сюда пролезли большие гусеницы? И как они сражаются, со штрафами?

Общие Свойства

Освещение. Будучи в тоннелях или в библиотеке искатели приключений находятся в зоне сильного затемнения, если не несут с собой источников света.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая или слабая группа:** уберите одного ползающего падальщика
- **Сильная группа:** добавьте четвёртого ползающего падальщика
- **Очень сильная группа:** уберите одного ползающего падальщика и добавьте один чёрный пудинг

Развитие событий

Искатели приключений скорее всего убьют ползающих падальщиков, и после этого нетрудно определить какой из проходов ведет к библиотеке (тот который расположен напротив входа).

Авантюристы понимают, что они достигли библиотеки, когда проход приводит их в тупик с люком отделанным железом, который виднеется в центре потолка прохода. В люке есть встроенный замок, старый и ржавый, скорее всего от сырости наверху. Удачная проверка Ловкости Сл 20 с использованием инструментов вора или проверка Силы Сл 20 достаточна для открытия люка, который приводит в давно не используемую кладовку в библиотеке.

Так как Лорд Мудрец сейчас находится один во всем здании, то насколько сложно его будет найти зависит от подхода искателей приключений. Если они хотят оставаться в скрытности, то его поиск займет примерно 20 минут. Он сидит у зажжённой лампы в одном из углов библиотеки и проводит время за чтением.

С другой стороны, если искателям приключений не удается быть скрытными или они даже не пытаются, то Лорд Мудрец паникует, думая, что за ним пришли Слезы Злобы, чтобы отвести к Ворганшараксу. В этом случае он тушит свою лампу и прячется в относительно безопасном месте.

В этом случае искателям приключений понадобится по меньшей мере час, чтобы его обнаружить. За каждый час поисков они могут делать проверку Интеллекта (Расследования) Сл 20. Предполагается, что все они работают вместе, так что это должна быть одна проверка с самым большим бонусом и преимуществом. Если персонажи не раскрывают свои личности или мотивы, то Лорд Мудрец считает, что они из Слез Злобы и швыряется в одного персонажа книгой (+3 к попаданию, 1 урон).

Лорду Мудрецу не требуется много времени, чтобы понять, что персонажи не из Слез Злобы. Если приключенцы будут хоть немного убедительны в попытке уговорить Лорда Мудреца покинуть относительную безопасность библиотеки в пользу рискованного пути к свободе, для чего потребуется успешная проверка Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) Сл 10, он с радостью последует за ними.

Отыгрыш Лорда Мудреца Флана

Лорд Мудрец достаточно стар, однако, благодаря своему полуэльфийскому происхождению, все еще сохраняет энергичность. Тем не менее, он неразговорчивый и сдержанный мужчина; он скрывает свои эмоции. Любой другой в его положении мог бы уже давно сойти с ума, но

Лорд Мудрец остается спокоен и тверд в своем заточении. Он решил воспользоваться свободным временем, чтобы заняться чтением.

Награда опытом

Если искатели приключений спасают Лорда Мудреца из Зарослей, то каждый из них получает по 100 опыта.

В тюрьму, немедля

Джессаил Грейкастл, бывшая капитаном Черного Кулака, по слухам содержится в тюрьме во вратах Стоянов. День, когда головорезы Ворганшаракса смогли покорить такую знаменитую воительницу, помнит весь город. Потребовалась очень сложная цепочка предательств, совершенных в тот день, чтобы ее оглушили и посадили за решетку.

Ворганшаракс был так горд этим достижением, что делал заявления весь следующий день, в которых объяснял свою хитрость всем жителям города, с изрядной дозой бахвальства, осмеивая всех своих жертв одну за одной, пока не дошел до Джессаил. Он не только оповестил о ее захвате, но и гордо заявил всем где ее держат. Несколько человек смогли набраться храбрости и попытались ее спасти, но никто из них не выжил, чтобы рассказать о своем провале.

Все это конечно уловка, задуманная для того, чтобы избавиться от последних остатков героизма в городе. Если искатели приключений опрашивают людей о местонахождении Джессаил, то любой отвечает, что ее держат во вратах Стоянов. Люди даже могут дать авантюристам направление, но всегда предупреждают, что *«Никто из тех, кто ходил на поиски Джессаил не возвращался!»*

1. Проливая слёзы

Искатели приключений могут ожидать, что они должны пробиться сквозь легион ветеранов Слез Злобы, чтобы добраться до Джессаил Грейкастл, но это совсем не так. Слезы Злобы не используют это здание как базу для своих операций. Они, однако, следят за тюрьмой с расстояния, так как используют ее как ловушку для тех, кто воображает себя героем. Можете свободно поддерживать это ощущение в искателях приключений, чтобы они захотели принять какие-то меры предосторожности.

Чтобы вломиться в здание нужно пройти проверку инструментов вора Сл 10 или проверку Силы Сл 15.

Если использовать лом для этого, то проверка делается с преимуществом согласно Книге Игрока.

Внутри офис выглядит как нормальное рабочее помещение за одним исключением. Здесь нет никого из Слез Злобы. Если искатели приключений проглядывают бумаги на столе офицера, то находят заметку о том, что Джессаил перевели в новый тюремный блок, который находится под зданием. Так же там указано, что ее основательно допрашивают.

По указаниям Ворганшаракса, наш местный недружелюбный полицейский сделал люк в полу, который спрятан не очень тщательно (намеренно) под столом офицера. Его можно обнаружить, пройдя проверку Интеллекта (Расследования) Сл 10, на нем есть навесной замок, который можно открыть, пройдя проверку Ловкости Сл 10 с помощью инструментов вора или проверку Силы Сл 15 с помощью лома или оружия. При использовании лома искатель приключений получает преимущество на проверку согласно *Книге Игрока.*

Открытый люк открывает железные ступени, которые ведут вниз на 30 футов и выводят в широкий земляной проход.

2. Зелёная миля

Проход под вратами ведет в одном направлении, в Замок Вальево. Шириной в 10 футов и высотой в 10 футов, он идет под городом к большой закрытой яме под замком. Крепкие деревянные подпорки стоят через каждые 20 футов по всей длине прохода, который имеет в длину примерно полмили.

На 1/3 пути по тоннелю в стене на деревянной подпорке расположена *охранная руна [glyph of warding].*

По пути искателей приключений по проходу, если они используют какие-то источники света, им потребуется пассивное восприятие 16 или выше, чтобы заметить странное изменение цвета на стене прохода. Оно кажется заметно темнее. Это единственная подсказка для авантюристов, что здесь что-то не так. Знание камня позволяет узнать, что никаких отличий кроме цвета в камне нет. Цвет меняется из-за **охранной руны,** которая запускает заклинание *Облако Смерти [cloudkill]* в этой области.

Охранная руна

Если просто пройти мимо этой руны и не сказать пропускную фразу [Ворганшаракс мой лорд и господин], то ловушка срабатывает. Удачная проверка Мудрости (Восприятия) Сл 16 позволяет заметить руну до того, как она сработает. Замеченную руну можно обезвредить, пройдя удачную проверку Ловкости Сл 16 с использованием инструментов вора.

Если ловушка запущена, то колдуется заклинание Облако Смерти, заполняя проход на 20 футов в обе стороны от подпорки на которой он установлен. Пойманные в ловушку должны пройти спасбросок Телосложения Сл 16 или получить 23 (5к8) урона ядом; или половину при удачном броске.

Туман движется на 10 футов по направлению к Замку Вальево каждый раунд, пока магию не рассеют или не пройдет 10 минут (облако пролетит 1000 футов). Искатели приключений могут попытаться обогнать облако, но тогда у них не будет времени отдыхать, потому что газ наступает им на пятки.

После прохождения ловушки тем или иным способом, искатели приключений могут дойти до конца прохода без происшествий. Хотя они конечно будут осматриваться в поисках ловушек по пути.

3. Гладиаторские бои для чайников

Как только персонажи добираются до конца прохода, они замечают несколько огней над головой. Прочтите или перескажите своими словами следующее.

Проход оканчивается каким-то большим пространством впереди. Водянистый туман заполняет все впереди вас и затрудняет видимость в области. Туман имеет очень едкий запах, как у жженой смолы, который становится все сильнее по мере приближения.

Туман — это не магический эффект. Там действительно стоят железные канистры с горящей смолой в комнате над ямой. Ворганшаракс сделал это для более драматического эффекта, так как дракону нравится хорошее представление.

Как только искатели приключений входят на арену в яме, стальные ворота опускаются за ними и туман начинает рассеиваться. Голос дракона эхом раздается по всей комнате.

«Кто это у нас здесь? Герои?! Отлично, посмотрим, как вы меня развлечете.»

Туман начинает рассеиваться и позволяет увидеть, что комната в которой вы находитесь это огромная яма. Стороны поднимаются на 20 футов к стальной решетке, через которую вы видите комнату наверху, но она держит вас взаперти. У одной из стен на цепях висит женщина без сознания, одетая в порванную униформу Черного Кулака.

В яме с вами находится большой жабоподобный гуманоид синего цвета с опасными крюками, торчащими из стиснутых кулаков. Существо размером с большого огра окружено с обеих сторон вооруженными членами Черного Кулака. У каждого из них зеленый платок повязан на лице, закрывая нос и рот.

«Позвольте представить вам Ксайнисинкта, тюремщика. Если вы сможете победить его, чего никто еще не смог сделать, я позволю вам уйти.

Образ Ворганшаракса (его голова) появляется над ямой вместе с охраной из стражников Слез Злобы. Все они являются просто иллюзией, которая появляется только для оформления сцены боя. Слезы Злобы хищно наблюдают и делают ставки.

В этот момент начинается бой. Искатели приключений оказывается в бою в клетке с **синим слаадом** и **двумя ветеранами.** Кроме того, сгустки ядовитого газа появляются из стен и пола каждый раунд и действует на одного из персонажей, с тем же эффектом, что и ядовитый туман, описанный в начале приключения.

Пол этой комнаты 60 на 70 футов имеет решетки в полу размером 5 на 5 футов равноудаленные друг от друга.

Ядовитый туман

В начале каждого раунда бросьте 1к6. При результате 5 или 6 из решеток появляется сфера ядовитого газа радиусом 10 футов. В конце каждого раунда каждое облако двигается на 10 футов в случайном направлении. Каждое облако распадается после 3 раундов. Любое существо, входящее в облако или начинающее ход в нем, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 или получить 4 (1к8) урона ядом и стать отравленным.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

Очень слабая или слабая группа: уберите двух ветеранов

Сильная группа: добавьте одного синего слаада

Очень сильная группа: добавьте одного синего слаада и двух ветеранов

Развитие событий

Если искателям приключений удастся победить Ксайнисинкта и его лакеев, освободить Джессаил не составит особого труда. Есть три способа это сделать. Можно открыть замки на ее кандалах пройдя проверку Ловкости Сл 20 с использованием инструментов вора; они могут освободить ее силой (КД 17; 30 хитов у каждого наручника, всего их четыре); или взрезать слаада по любому поводу, который может прийти им в голову и найти ключи в кармане из плоти на задней стенке его глотки.

Джессаил не приходит в сознание после освобождения пока ее не полечат. Придя в сознание, она пытается броситься мстить Ворганшаракса. **Это самоубийство, и она об этом знает.** При этом, предполагая, что Джессаил в сознании, надо отговорить ее от нападения на дракона, чтобы спасти ее жизнь. Нужно пройти проверку Харизмы (Обмана, Запугивания или Убеждения) Сл 20. Если у Джессаил меньше 10 хитов, то эта проверка делается с преимуществом. Если у персонажа есть сюжетная награда «Враждебность Черного Кулака» из DDEX1-2 *Секреты Крепости Сокол*, то бросок делается с помехой.

В зависимости от успеха или неудачи в этой попытке могут быть следующие результаты:

- **Неудача.** Персонажи могут сопроводить ее или оставить наедине со своей судьбой. Если они выберут второе, то она долго и презрительно смотрит на персонажей и рассказывает им о пути из Флана (смотри Побег! ниже). После этого она спрашивает, хочет ли кто-то из отряда погибнуть во имя города. Она называет всех, кто не хочет этого делать трусами и устремляется в Крепость Вальево к своей смерти (смотри Часть 3, ниже).
- **Успех.** Джессаил берет себя в руки и открывает, что она знает путь из города (смотри Побег! ниже).

Если Эллисон все еще путешествует с группой в этот момент, он непреклонно отказывается сопровождать Джессаил в Крепость Вальево и говорит персонажам сделать то же самое. Если персонажи намереваются составить Джессаил компанию, то Эллисон прощается и исчезает в ночи.

Отыгрыш Джессаил Грейкастл

Упрямая и своевольная Джессаил была известным высокопоставленным Рыцарем Черного Кулака до пришествия Ворганшаракса. Она была превосходным примером коррупции и жестокости, которые были синонимами организации и преуспевала. Но кроме того она была предана своему городу и Лорду Регенту - смертельная ошибка.

Весь ее мир разлетелся на куски в тот момент, когда напал дракон. А когда ее предали братья и сестры по оружию, это стало последней каплей.

Джессаил очень немногословна и скорее вынет меч из ножен, чем попросит отойти в сторону. У нее нет времени на обмен любезностями, и она этого не скрывает.

Побег!

Во время своей кампании против дракона, Джессаил обнаружила путь спасения из Флана. Она рассказывает персонажам о тоннеле, который ведет из катакомб под Кладбищем Валинген. Персонажи, которые участвовали в событиях DDEX1-4 *Дань Мертвым,* понимают, что этот тоннель прокопал Красный Волшебник Роррет и его неживые слуги. Если персонажи удачно умеряют ее гнев, то Джессаил выводит всю группу из города. В другом случае, она дает короткие указание перед расставанием. Инструкции довольно точные и персонажи могут следовать им без проблем.

Сокровища

Кроме ключа, в слааде есть безупречный изумруд стоимостью 200 зм.

Награда опытом

Если искатели приключений убеждают Джессаил отложить свою месть, начислите каждому персонажу по 100 опыта.

Часть 3: Вернуть трон

Это столкновение строго опционально и происходит только если персонажи решают пойти на самоубийственное задание без шансов на успех. Этот бой не будет честным на любом уровне. Однако, если игроки настаивают на этом, не сдерживайтесь. Нападением на дракона сейчас добиться ничего не получится. Но если искателям приключений этого хочется, то не нужно препятствовать. Если Эллисон еще путешествует с группой, то он отказывается идти и предостерегает персонажей от этого похода. Имеется карта того, что осталось от тронного зала Замка Вальево, который сейчас лежит в руинах.

Киноварный трон

Изувеченная Злоба встречается с персонажами во внутреннем убежище своего нового логова - Киноварном Тронном Зале.

Общие особенности

Киноварный Тронный Зал обладает следующими общими особенностями.

Свет. Зал хорошо освещён дюжинами факелов.

Звуки. Отдалённые, приглушённые крики боли и страха. Глубокое, раскатистое дыхание огромного дракона. Возгласы.

Запахи. Хлорка. Гниль.

При входе в Крепость Вальево, прочтите:

> Огромный тронный зал Крепости Вальево все еще выглядит внушительно несмотря на невероятные разрушения, нанесенные зеленым драконом.
>
> Огромные высеченные колонны с изображениями славных деяний предыдущих владельцев трона стоят вдоль стен и порванные гобелены с эмблемами Дома Даоран висят на треснувших стенах. Киноварный Трон, стоящий на постаменте, остается практически нетронутым.
>
> Огромная фигура Ворганшаракса, Изувеченной Злобы и завоевателя Флана лежит, свернувшись вокруг трона и занимает большую часть зала за ним.

Огромный зеленый дракон, **Ворганшаракс,** охраняется дюжиной Слез Злобы (восемь **ветеранов,** два **рыцаря** и два **фанатика культа**) в любое время, а также **маг** - Посол Красных Волшебников Тэйцев. Ветераны начинают бой в двух тайных комнатах по обеим сторонам трона. Они появляются в конце первого раунда.

Изувеченная Злоба и его свита стражников не выказывают никакого милосердия и убивают любых персонажей, которые падают перед ними. Погибших съедает зеленый дракон. Однако они не преследуют тех, кто пытается сбежать. Если они выберутся из крепости живыми, то они могут воссоединиться с теми, кто спасся из Флана к тому моменту, как они выберутся из города (смотри Побег! в Части 2, выше).

Действия логова Ворганшаракса

По инициативе 20 (проигрыш при равенстве инициатив) дракон совершает одно из действий в логове; дракон не использует два одинаковых действия подряд.

- Цепкие корни и лозы появляются в круге радиусом 20 футов с центром в точке, которую видит дракон в 120 футах от себя. Область становится труднопроходимой местностью и каждое существо в этом радиусе должно успешно пройти спасбросок Силы Сл 15 или оно будет опутано [restrained] корнями и лозами. Существо может освободиться если оно само или другое существо действием успешно проходит проверку Силы Сл 15. Корни и лозы исчезают если дракон использует это действие в логове снова или если дракон умирает.
- Стена запутанных кустов с острыми шипами появляется на твердой поверхности в 120 футах от дракона.
- Стена длиной 60 футов длиной, 10 футов высотой и 5 футов толщиной, которая блокирует видимость. При появлении стены каждое существо в области стены должно сделать спасбросок Ловкости Сл 15. Существо провалившее бросок получает 18 (4к8) колющего урона и отталкивается на 5 футов от стены, оказываясь с любой стороны от стены по своему желанию. Существо может двигаться сквозь стену, но медленно и болезненно. За каждый фут перемещения оно должно потратить 4 фута скорости. Так же существо в стене должно один раз в раунд делать спасбросок Ловкости Сл 15 и получать 18 (4к8) колющего урона при провале или половину при успехе. Каждая секция стены длиной 10 футов имеет 5 КД, 15 хитов, уязвимость к урону огнем, сопротивление дробящему и колющему урону и иммунитет к психическому урону. Стена рассыпается по полу, когда дракон использует это действие в логове еще раз или если он умирает.
- Магический туман возникает вокруг одного существа, которое может видеть дракон в 120 футах от себя. Существо должно пройти спасбросок Мудрости Сл 15 или быть очарованным драконом до инициативы 20 следующего раунда.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для **не боевого опыта,** награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Блуждающий огонёк	450
Ползущая насыпь	1800
Головорез	100
Ветеран	700
Рыцарь	700
Ползающий падальщик	450
Эллисон Беренжер	450
Синий слаад	2900
Маг	2300
Ворганшаракс	13000

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Спасти Мадам Фреону	100
Спасти Лорда Мудреца	100
Спасти Джессаил	100

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **3000 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **5000 опыта.**

Сокровища

В этом разделе приводятся все сокровища, которые можно получить в этом приключении. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду[1]

Название вещи	Цена в золоте
Награда за прохождение миссии	700
Патруль Слёз Злобы	400
Изумруд слаадов	200
Спасение Мадам Фреоны	50
Спасение Лорда Мудреца	50
Спасение Джессаил Грейстоун	50

Мантия глаз[2]

Волшебный предмет, редкий (требуется подстройка)

Узор в виде глаз, вышитый по этой тёмной робе, тускло светится если приблизиться ближе, чем на 100 футов к источнику значительной элементальной силы, такой как врата на элементальный план или мощное элементальное существо. Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера Подземелий.*

Книга заклинаний

Книга заклинаний мага содержит следующие заклинания, которые могут быть переписаны в книгу заклинаний персонажа, используя правила из Книги Игрока.

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], свет [light], луч холода [ray of frost], фокусы [prestidigitation]*[3]
1го уровня (4 ячейки): *обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит [detect magic, mage armor, magic missile, shield]*
2го уровня (3 ячейки): *отражения, невидимость [mirror image, invisibility]*
3го уровня (3 ячейки): *ускорение, огненный шар, полёт [haste, fireball, fly]*
4го уровня (3 ячейки): *град, Эвардовы чёрные щупальца [ice storm, Evard's black tentacles]*
5го уровня (1 ячейки): *конус холода [cone of cold]*

Слава

Все представители фракций зарабатывают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Время простоя

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** в конце этого приключения.

Награда Мастера

Мастер получает **400 очков** опыта и **десять дней простоя** за эту игровую сессию.

1 По тексту за спасение каждого обещано по 100, а не по 50.. У ползущей насыпи по тексту есть бриллиант стоимостью 200, но он здесь не поименован. Отдельная награда Мадам Фреоны в 100зм не перечислена в таблице.

2 По тексту неясно, где она находится. По разъяснению авторов, Лорд Мудрец дает ее персонажам за свое спасение.

3 В книге заклинаний такие заклинания бесполезны. Заговоры нельзя изучить волшебнику по книге, а значит и записывать их не было необходимости. Их в книгу по правилам то нельзя записать даже.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Синий Слаад[1]

Большая аберрация, хаотично нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 123 (13к10+52)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	15(+2)	18(+4)	7(-2)	7(-2)	9(-1)

Навыки Восприятие +1
Сопротивление к урону кислота, холод, огонь, электричество, звук
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Слаад, телепатия 60 фт.
Опасность 7 (2900 опыта)

Сопротивление магии. Слаад получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восполняет 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад проводит три атаки: одну – укусом и две – когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 12 (2к6+5).

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 12 (2к6+5). Если целью был гуманоид, он должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или заразится болезнью, называемой хаософагия. Пока цель заражена, она не может восстанавливать хиты, а максимум его хитов падает на 10 (3к6) хитов каждые 24 часа. Если болезнь понижает хиты цели ниже 0, цель немедленно превращается в красного слаада или, если у неё была способность колдовать заклинания хотя бы 3го уровня, в зелёного слаада. Лишь заклинание Исполнение *желаний* может обратить трансформацию.

Ползающий падальщик

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 51 (6к10+18)
Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	13(+1)	16(+3)	1(-5)	12(+1)	5(-3)

Навыки Восприятие +3
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки –
Опасность 2 (450 опыта)

Острый нюх. Ползающий падальщик получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основывающихся на обонянии.

Паучья ходьба. Ползающий падальщик может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки.

Действия

Мультиатака. Ползающий падальщик совершает две атаки: одну щупальцами и одну укусом.

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: урон ядом 4 (1к4+2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или стать отравленной на 1 минуту. Пока отравление не закончится, цель парализована. Цель может повторно проходить спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая отравление при успехе.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (2к4+2).

Эллисон Беренжер, Капитан бандитов

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс Доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 65 (10к8+20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	16(+3)	14(+2)	14(+2)	11(+0)	14(+2)

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2
Навыки Атлетика +4, Обман +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любые два
Опасность 2 (450 опыта)

Колдовство.[2] Эллисон является заклинателями 4-ого уровня. Его способность к чтению заклинаний основано на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 12, +5 к попаданию атакам заклинаний). Эллисон обладает следующими заготовленными заклинаниями:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд, свет, меткий удар, электрошок*

1го уровня (3 ячейки): *цветной шарик, маскировка, поспешное отступление, щит*

2го уровня (2 ячейки): *отражения, невидимость*

Действия

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашных атаки: две атаки саблей и одну атаку кинжалом. Или две дальнобойным атаки кинжалами.

Сабля. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) рубящего урона.

1 В приключении не приведены черные пудинги и фанатики культа - возьмите их из другого приелючения или из Бестиария.

2 Как говорилось в главе 1, Эллисон использует параметры Капитана бандитов с добавлением магии - с прошлой встречи он научился колдовать. В английском оригинале параметры не содержали его меморайз, поэтому мы скопировали их сюда из основного текса.

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) колющего урона.

Реакции

Парирование. Капитан добавляет 2 к своему КЗ против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Чтобы иметь возможность применить эту способность, капитан должен видеть атакующего и держать в руке оружие.

Рыцарь

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 52 (8к8+16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	14(+2)	11(+0)	11(+0)	15(+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один (обычно Всеобщий)
Опасность 3 (700 опыта)

Смельчак. Рыцарь с преимуществом проходит спасброски против того, чтобы стать испуганным.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашных атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (2к6+3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Лидерство (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). В течение 1 минуты, рыцарь может произносить специальные команды или предупреждения, когда не враждебное существо, которое он видит в пределах 30 футов от него, проводит атаку или проходит спасбросок. Существо может прибавить к4 к результату своего броска, если оно слышит и понимает рыцаря. Существо может прибавлять результат только одной кости Лидерства на бросок. Эффект завершается если рыцарь становится недееспособным.

Реакции

Парирование. Капитан добавляет 2 к своему КЗ против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Чтобы иметь возможность применить эту способность, капитан должен видеть атакующего и держать в руке оружие.

Маг

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)
Хиты 40 (9к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4
Навыки Магия +6, История +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Драконий, Эльфийский, Инфернальный
Опасность 6 (2300 опыта)

Колдовство. Маг является заклинателем 9го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Маг обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *огненный заряд, свет, волшебная рука, фокусы [fire bolt, light, mage hand, prestidigitation]*

1го уровня (4 ячейки): *обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит [detect magic, mage armor, magic missile, shield]*

2го уровня (3 ячейки): *туманный шаг, внушение [misty step, suggestion]*

3го уровня (3 ячейки): *контрзаклинание, огненный шар, полёт [counterspell, fireball, fly]*

4го уровня (3 ячейки): *высшая невидимость, град [greater invisibility, ice storm]*

5го уровня (1 ячейки): *конус холода [cone of cold]*

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Ползущая насыпь

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 136 (16к10+48)
Скорость 20 фт., плавание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	8(-1)	16(+3)	5(-3)	10(+0)	5(-3)

Навыки Скрытность +2
Сопротивление к урону холодом, огнём
Иммунитет к урону электричеством
Иммунитет к состояниям ослеплённый, оглохший, истощение
Чувства Слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 10
Языки -
Опасность 5 (1800 опыта)

Поглощение молний. Когда ползущая насыпь подвергается урону электричеством, она не получает никакого урона и восполняет столько хитов, сколько должно было быть электричеством урона.

Действия

Мультиатака. Ползущая насыпь проводит две атаки ударом. Если обе атаки попадают по цели Среднего или меньшего размера, цель считается схваченной (вырваться Сл 14), и насыпь использует по ней свою способность Поглощение.

Удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 13 (2к8+4).

Поглощение. Ползущая насыпь заглатывает существо Среднего или меньшего размера, схваченное ею. Проглоченное существо ослеплено, опутано, неспособно дышать и должно преуспеть в спасброске Телосложеия Сл 14 в начале каждого хода насыпи или получит дробящий урон 13 (2к8+4). Если насыпь передвигается, проглоченное существо передвигается с нею. Ползущая насыпь может одновременно поглотить только одно существо.

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Ветеран

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (наборной доспех)
Хиты 58 (9к8+18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него в руках и короткий меч, он совершает атаку и им.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 7 (1к8+3) или 8 (1к10+3), если использовать меч двумя руками.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Лозовая зараза

Маленькое растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 26 (4к8+8)
Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	8(-1)	14(+2)	5(-3	10(+0)	3(-4)

Навыки Скрытность +1
Иммунитет к состояниям ослеплённый, оглохший
Чувства Слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 10
Языки Всеобщий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Ложная внешность. Пока зараза остаётся недвижимой, она не отличима от усохшего куста.

Действия

Удушение. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 9 (2к6+2), и Большие или меньше цели схвачены (Сл 12 чтобы вырваться). Пока цель не вырвется, она опутана и зараза не может удушать другую цель.

Опутывающие растения (перезарядка 5-6). Цепкие корни и лозы прорастают в радиусе 15 футов, с центром на заразе, увядая через минуту. На время действия, область становится труднопроходимой для существ, не являющихся растениями. В добавок, когда появляются растения, каждое существо в этой области по выбору заразы должно преуспеть в спасброске Силы Сл 12 или стать опутанным. Существо может использовать своё действие, чтобы пройти проверку Силы Сл 12, которая при успехе освобождает это или другое существо в пределах его досягаемости.

Блуждающий огонёк

Крошечная нежить, хаотично-злое

Класс защиты 19
Хиты 22 (9к4)
Скорость 0 фт., полёт 50 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1(-5)	28(+9)	10(+0)	13(+1)	14(+2)	11(+0)

Иммунитет к урону яд, электричество
Сопротивление урону кислота, холод, огонь, некротический, звук; дробящее, колющее, режущее от не

магического оружия
Иммунитет к состояниям истощение, схваченный, паралич, отравление, сбитый с ног, опутанный, без сознания
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 2 (450 опыта)

Поглощение жизни. Бонусным действием блуждающий огонёк может выбрать целью одно существо в пределах 5 футов от него, если у существа 0 хитов и оно всё ещё живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 против магии или умереть. Если цель умирает, блуждающий огонёк восполняет себе 10 (3к6) хитов.

Эфемерность. Блуждающий огонёк не может ничего носить или использовать.

Бестелесное передвижение. Блуждающий огонёк может проходить сквозь других существ и объекты как будто они – сложно-проходимая местность. Он получает 5 (1к10) урона силой если заканчивает свой ход внутри объекта.

Изменчивое освещение. Блуждающий огонёк испускает яркое свечение в пределах от 5 до 20 футов, и создаёт полумрак на таком же расстоянии от этих пределов. Блуждающий огонёк может бонусным действием изменять этот радиус.

Действия

Разряд. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон электричеством 9 (2к8).

Невидимость. Блуждающий огонёк и его свет может магическим образом стать невидимым, пока не атакует, не использует свою способность Поглощение Жизни или пока не завершится концентрация (как будто концентрировался на заклинании).[1]

Ворганшаракс, взрослый зелёный дракон

Огромный дракон, законопослушно злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 207 (18к12+90)
Скорость 40 фт., полёт 80 фт., плавание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	12(+1)	21(+5)	18(+4)	15(+2)	17(+3)

Спасброски Лов +6, Тел +10, Мдр +7, Хар +8
Навыки Обман +8, Проницательность +7, Восприятие +12, Убеждение +8, Скрытность +6
Иммунитет к урону ядом
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства Слепое зрение 60 фт., Тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 22
Языки Общий, Драконий
Опасность 15 (13000 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и водой и воздухом.

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может по собственному выбору преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать своё Пугающее Присутствие. После этого он совершает три атаки: одну укусом, и две — когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 17 (2к10+6) плюс урон ядом 7 (2к6).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 13 (2к6+6).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 15 (2к6+6).

Пугающее Присутствие. Каждое существо по выбору дракона в пределах 120 футов от него и осознающее происходящее должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16 или стать испуганным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе завершая этот эффект для себя. Если существо преуспело в спасброске или эффект завершился, это существо иммунно к Пугающему Присутствию дракона на следующие 24 часа.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает ядовитый газ 60-футовым конусом. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Телосложения Сл 18, получая урон ядом 56 (16к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может предпринимать 3 легендарных действия, выбирая из вариантов ниже. Лишь одно легендарное действие может быть использовано одновременно и лишь в конце хода другого существа. Дракон восполняет потраченные легендарные действия в начале своего хода.

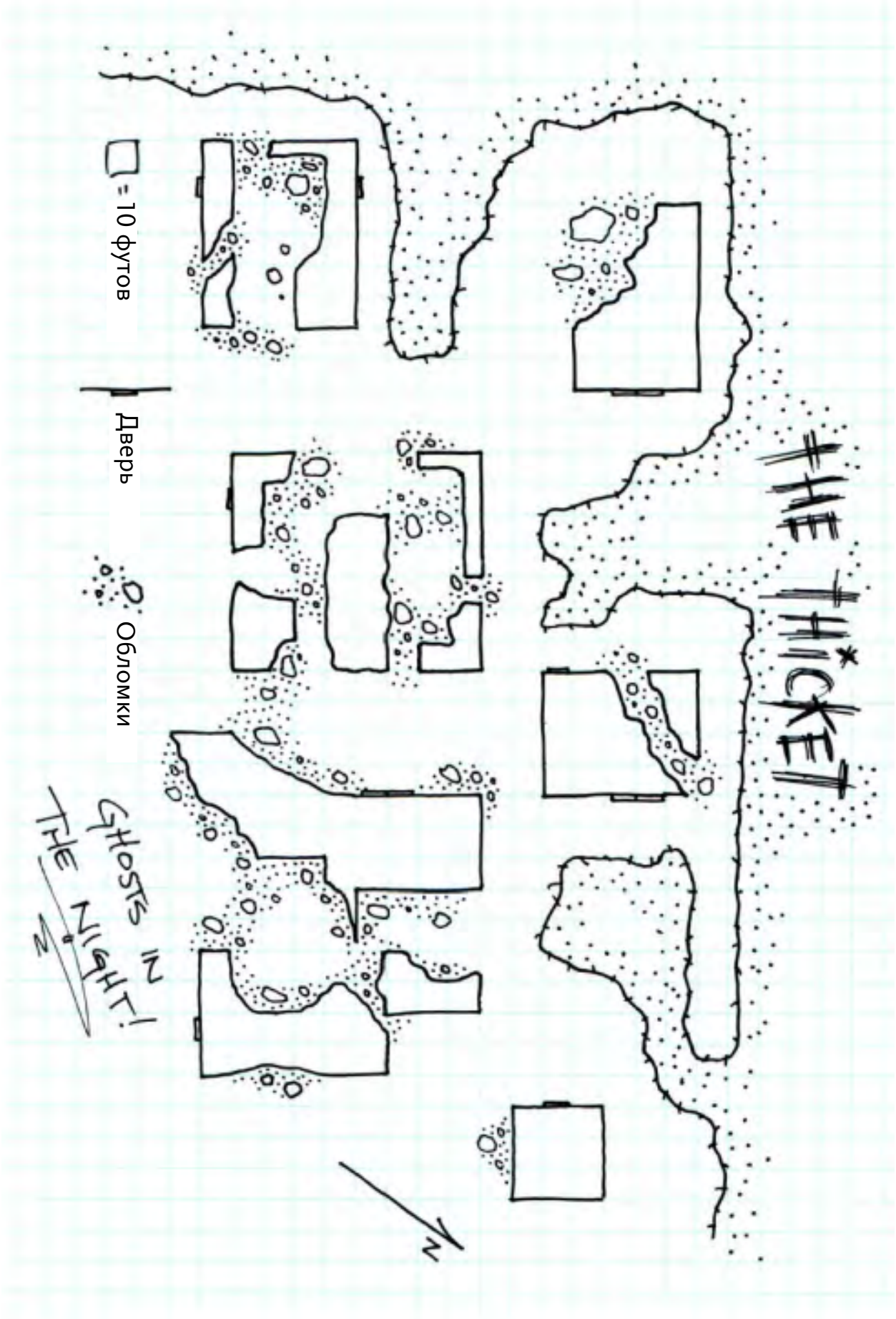
Обнаружение. Дракон может пройти проверку Мудрости (Восприятие).

Атака хвостом. Дракон проводит атаку Хвостом.

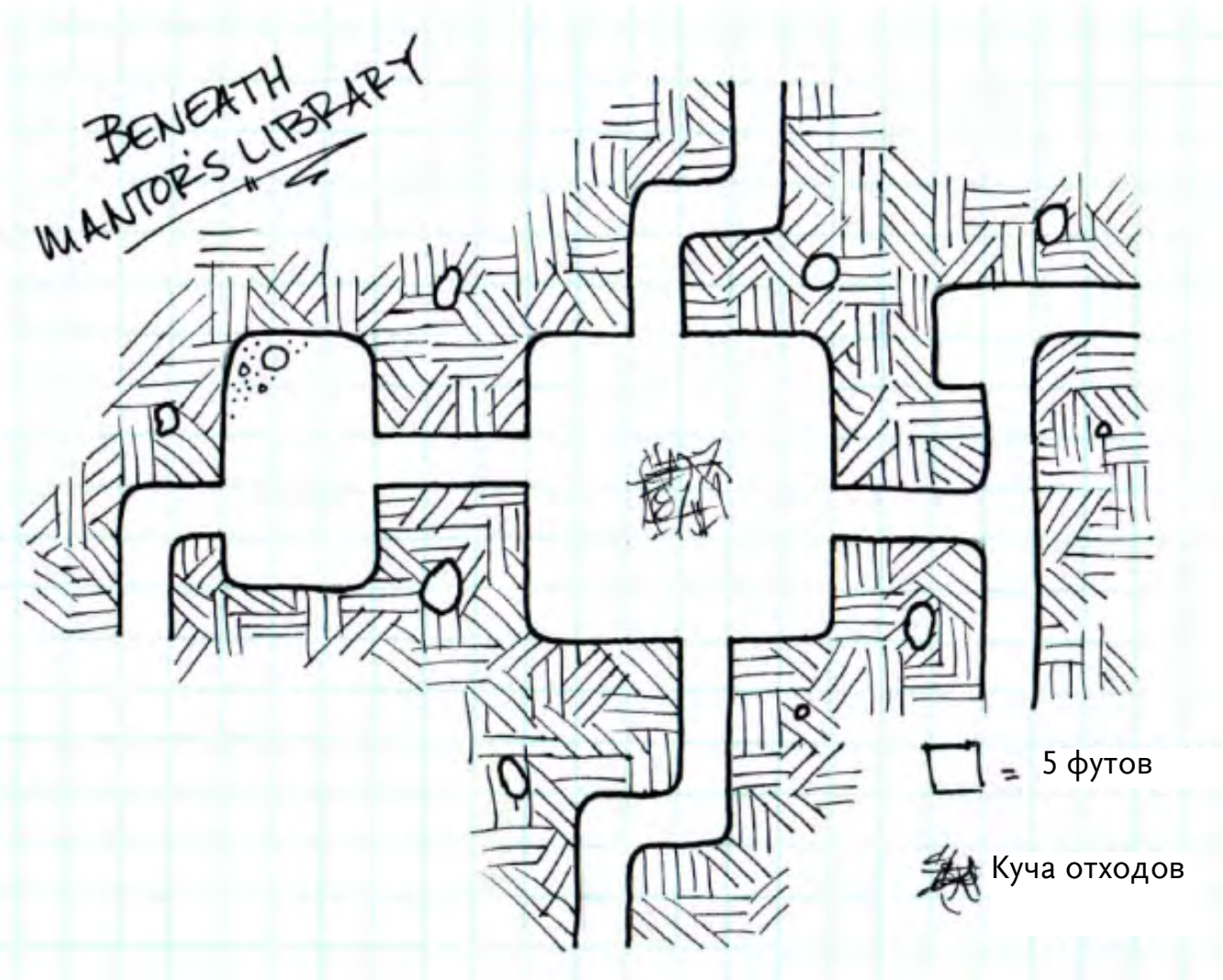
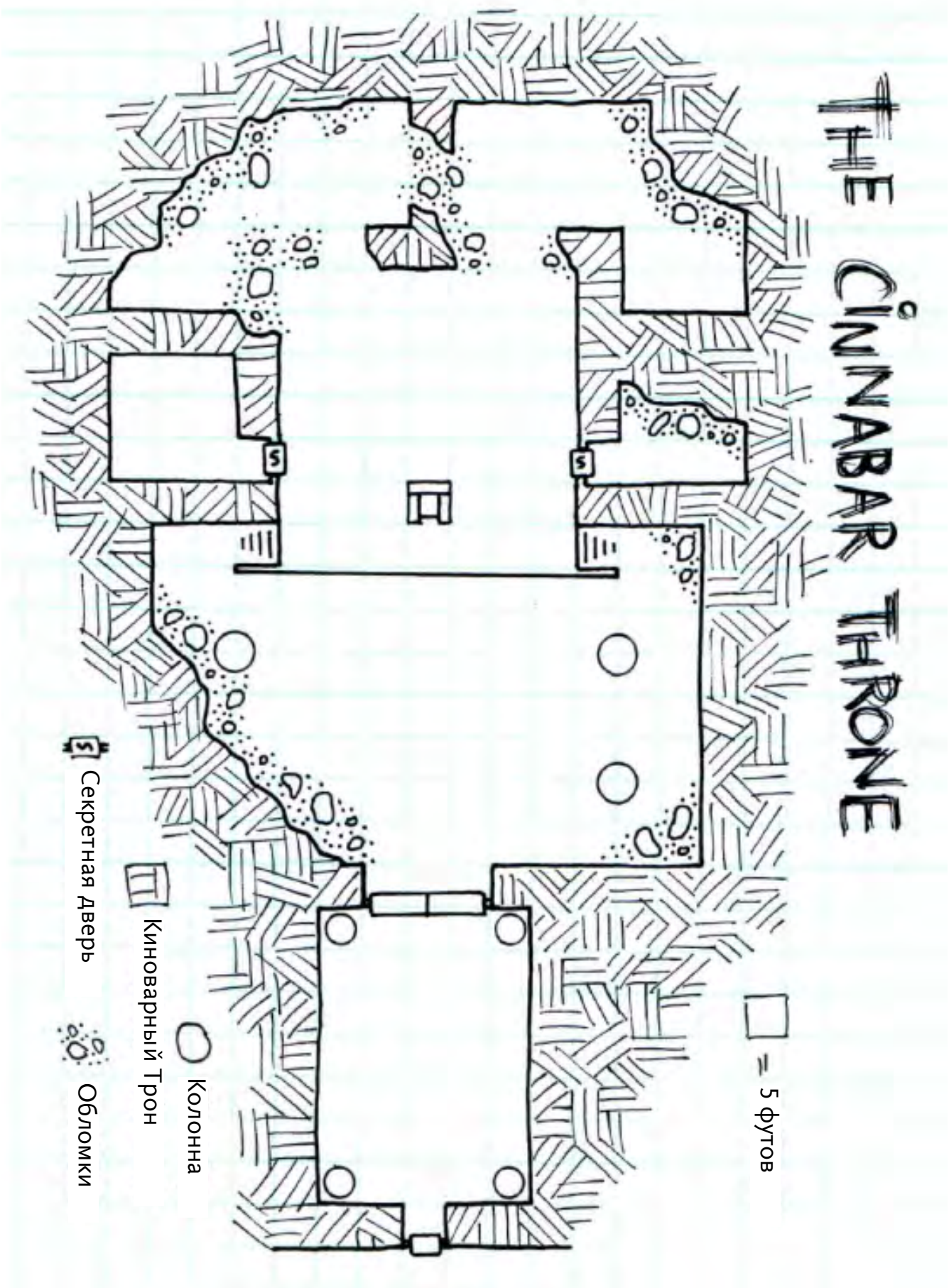
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Каждое существо в пределах 10 футов от него должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 19 или получит дробящий урон 13 (2к6+6) и быть сбитым с ног. После этого дракон может пролететь до половины своей скорости полёта.

1 У заклинания *Невидимость [invisibility]*, концентрация длится до 1 часа

Карта 1: Призраки в ночи



Карта 2: Под Библиотекой Мантора



Карта 3: Киноварный Трон